



# PlayStation™

NUMÉRO 14 • NOVEMBRE 1997

A Z I N E

## 7 jeux à découvrir sur le CD

### Final Fantasy VII

EN FRANÇAIS !

### L'insomnie vous guette

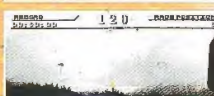
Une nuit  
en enfer...

### Nightmare Creatures

Un CD de démos  
exceptionnel  
avec de la  
musique,  
des vidéos.  
**TOUT L'UNIVERS  
PLAYSTATION !**



Final Fantasy VII (non-jouable)



Test Drive 4 (jouable)



Ace Combat 2 (jouable)



Hercule (jouable)



Parappa the Rapper (jouable)



Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable)



Deathtrap Dungeon (non-jouable)

## PlayStation 2

Rêve ou réalité ?

T 6856 - 14 - 49,00 F







**JERSEY  
DEVIL™**

Le démon est par





estpartout !



**malofilm**  
interactive



Jerry Devil® is a trademark of Mosaic Studios. © 1997 Malofilm Interactive © 1997 Ocean Software Limited  
and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# Feedback

Les femmes des années 90 reprennent le dessus. Le rêve deviendrait-il réalité? A en croire le courrier de ce numéro, la réponse est oui. Sony Computer, avec des titres comme Crash ou encore Parappa, séduit la gent féminine. C'est génial, d'autant plus que leurs lettres nous font craquer. Pertinentes, elles expriment pour la plupart une vision du milieu vidéo-ludique actuel radicalement différente de la nôtre. La PlayStation fédère et délie les langues. L'auteur de ces lignes ne pouvait espérer mieux. Les partisans d'une vraie parité dans ce monde habituellement réservé aux mecs seront comblés. Les machos n'ont qu'à bien se tenir et bien retenir la leçon d'aujourd'hui.

db

## db Ça pleut des jeux !

Les accros de hand ball et les doux rêveurs qui espéraient voir un jour débarquer sur PlayStation un jeu de kart avec les héros des jeux Sony aux commandes de petits bolides sont les grands perdants de ce feedback. Aucun de leurs souhaits ne risque de se réaliser dans les mois à venir. Triste. A contrario, les fans de flippers virtuels et de la saga Final Fantasy peuvent décemment espérer tomber un jour prochain sur l'objet convoité, à savoir un fabuleux jeu de flipper (il en existe déjà qui ne sont pas si mal) et, pourquoi pas, une compilation des anciens hits de Squaresoft sur un CD PlayStation. Pour ne rien cacher, Sony Computer France attend de voir dans quelle mesure Final Fantasy VII séduira un large public avant de sortir d'autres RPG. Une affaire à suivre par conséquent... Si vos yeux se sont posés sur la liste qui suit, vous vous êtes rendu compte que les quatre ou cinq passionnés auxquels nous avons accordés plus de place dans les lignes précédentes n'ont pas été seuls à vouloir connaître l'avenir. En espérant que nul ne soit frustré, l'important étant de répondre aux attentes du plus grand nombre. Qui sort quel en 21 titres.

## Noël approche, non?

### TITRE DU JEU

Tintin  
Gex 2  
Dragon Ball Z Final Bout  
Assault Rigs 2  
Monopoly  
L'Odyssée d'Abe 2  
Shadow Warrior  
Front Mission 2  
Parappa the Rapper 2  
Megaman 3D  
Tekken 3  
Suikoden 2  
Æon Flux  
Hexen II  
Spawn  
Final Fantasy Tactics  
Wild Arms  
Dead or Alive  
Resident Evil 2  
Tobal 2  
Sim Tower  
Quake

### ÉDITEUR

Infogrames  
Crystal Dynamics  
Bandai  
-  
Hasbro Interactive  
GT Interactive  
Eidos  
Squaresoft  
-  
Capcom  
Namco  
Konami  
Cryo  
Activision  
Sony of America  
Squaresoft  
Sony Japan  
Tecmo  
Capcom  
Squaresoft  
-  
GT

### EST-IL ANNONCÉ ?

non  
oui  
oui  
non  
oui  
oui  
non  
non  
non  
non  
oui  
non  
non  
oui  
oui  
oui  
non  
non  
oui  
non  
oui

### DATE DE SORTIE EN FRANCE

-  
mars 98  
décembre 97  
-  
décembre 97  
N.C.  
-  
-  
-  
premier semestre 98  
-  
-  
premier semestre 98  
-  
-  
N.C.  
courant 98  
-  
-  
N.C.

## Une collee en or db Des reliures, pourquoi pas?

Avez-vous l'intention de proposer des reliures, car fidèle depuis le premier numéro, je crains d'en égarer certains.

Guillaume Lajeunesse d'Albert (80).

C'est à l'étude. Nous sommes conscients des besoins des lecteurs, mais les fêtes approchant, nous avons préféré repousser de quelques mois l'éventuelle fabrication de reliures. Chacun ici est convaincu que ce serait une bonne chose. Reparlons-en début 98 et, en attendant, mangez du poisson pour conserver toute votre mémoire !



# COLONY WARS

débarquer sur  
e petits bolides  
e de se réaliser  
e la saga Final  
ité, à savoir un  
compilation des  
r France attend  
utres RPG. Une  
vous êtes rendu  
place dans les  
ut ne soit frustré,  
tres.

on?

DE SORTIE  
ANCE

98  
mbre 97  
mbre 97

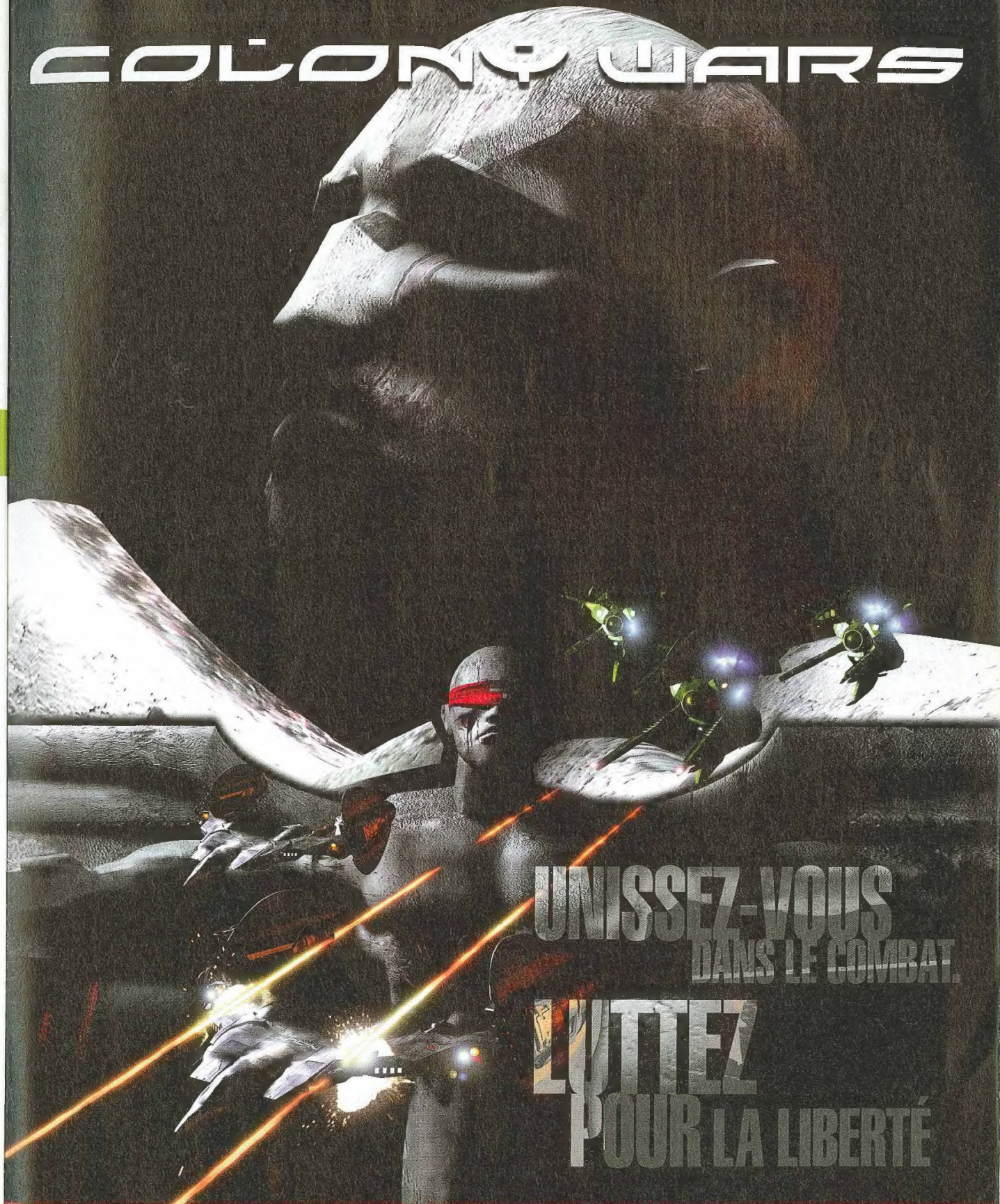
er semestre 98

er semestre 98

nt 98

as?

ochant, nous  
st convaincu  
poisson pour



UNISSEZ-VOUS  
DANS LE COMBAT.

LUTTEZ  
POUR LA LIBERTÉ



DISPONIBLE SUR PLAYSTATION DÈS NOVEMBRE



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
© 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.



# Feedback

## Des pubs et des jumeaux db



**E**nceinte de jumeaux et mariée à un "PlayStation maniac", j'ai adoré la pub TV de Formula One 97 mettant en scène un couple dans notre situation. Je souhaiterais vivement récupérer une épreuve papier de cette pub afin de la conserver avec mes échographies. Je ne sais cependant pas vers qui me tourner, ne connaissant ni l'agence à l'origine du spot, ni l'adresse de Sony. Pouvez-vous m'aider?

Christine Houpert d'Orléans (45).

## Une publicité qui plaît

**M**adame, quelle ne fut pas notre surprise - et celle de Psychosis, l'éditeur de Formula One 97 - en découvrant votre missive. Elle nous a véritablement touché. Cela montre que les campagnes de communication créatives qui inondent actuellement les tubes cathodiques ne laissent pas indifférents. A quand une lettre des 2 Be 3 au sujet de la pub Sony pour Parappa the Rapper? On peut rêver... Pour l'heure, sachez Christine que nous allons faire le maximum pour répondre à vos attentes.

Patrice, qui n'a pas dit d'où il était.

## Pas de jeux cochons

La PlayStation venait à peine de mettre le bout du nez dehors que les dirigeants de Sony Japon assuraient qu'aucun soft érotique ne verrait le jour sur cette console (ce qui n'est pas le cas chez la concurrence, au pays du soleil Levant du moins). Sincèrement, ne trouvez-vous pas qu'il y a suffisamment de quoi fantasmer avec les jeux existants?

## Quart d'heure américain db

**J**'ai 15 ans et je suis une nana fan de PlayStation. Et oui, ça existe ! Comme vous pouvez le deviner, j'adore Lara Croft et Jill Valentine. Je suis aussi une adepte de Tekken 2, Soulblade, WipEout 2097, etc. Comme dans mon collège, je suis la SEULE fille qui aime et possède cette merveilleuse console, je suis contrainte de dialoguer avec des mecs qui à cet âge sont un peu stupides. Je cherche donc à correspondre avec d'autres filles fanas ou bien (si cela existe) avec des gars pas trop débiles. Merci !

Aurore De Brot de Genève (Suisse).

## Les garçons de 15 ans sont stupides

**L**es mecs de 15 ans manqueraient donc de subtilité... Ce n'est pas nouveau, mais il ne faut pas faire de généralité (j'ai l'impression de me lancer dans le courrier du cœur d'un grand magazine féminin quand je relis ces lignes). Chère Aurore, si tu souhaites échanger des impressions avec quelqu'un de bien, si tu desires trouver chaussure à ton pied, tu as sans conteste frappé à la bonne porte. Puisque tu le souhaites, nous lancerons un appel. Jeunes - et moins jeunes - gens passionnés de jeux sur PlayStation et intelligents (est-il nécessaire de le préciser?), si vous souhaitez établir un dialogue constructif avec Aurore, écrivez à PlayStation Magazine, nous ferons suivre.

## db Grand Flashback

**J**e voudrais pousser un coup de gueule à l'encontre du jeu L'Odyssée d'Abe. Je ne suis pas d'accord avec la note d'originalité (9 sur 10) que vous lui avez accordé. Ce jeu me paraît être un pastiche de Flashback (ancien titre sur Super Nintendo et Megadrive)... Qu'en pensez-vous? J'en profite pour lancer un appel aux développeurs du monde entier : messieurs, offrez-nous plus de jeux d'aventure, please !!!

Rudy de Carcassonne (11).

## L'Odyssée d'Abe, dans la lignée de Flashback

**C**omme c'est étrange... Nous avons récemment rencontré certains membres de l'équipe ayant travaillé sur Flashback et il nous ont dit la même chose, moins crûment il est vrai. Il est évident que le jeu de Delphine Software et L'Odyssée d'Abe se ressemblent dans le concept. Le scrolling, les énigmes, jusqu'aux graphismes, les éléments rapprochant ces deux hits sont nombreux. Nul ne parle cependant de plagiat, que ce soit au sein de la rédaction comme parmi les développeurs de Delphine Software. Quant à la note d'originalité, une majorité des testeurs pensent qu'elle est justifiée. Il faut passer outre le concept et s'attarder à l'intelligence artificielle, à la complexité du scénario et à l'extraordinaire richesse des personnages pour comprendre pourquoi elle est aussi élevée. Un seul conseil : jouez-y !

## db Babe sur PlayStation

Vous avez affirmé dernièrement que les jeux PlayStation touchaient un large public, allant des plus jeunes aux plus âgés. Alors à quand des CD d'images ou des jeux réservés plus particulièrement aux adultes? Des jeux comme on peut en voir sur PC, qui laissent entrevoir des créatures de rêve légèrement vêtues?

Patrice, qui n'a pas dit d'où il était.

## PS Mag. sur le Web db

Existe-t-il un site Internet PlayStation Magazine?

Fabien Barbet de Hazebrouck (59).

**N**on, non, non. Les Internauts et autres Cybernauts en herbe que vous êtes n'auront pas le privilège avant un bout de temps de parcourir, la souris à la main, un site Web dédié à PlayStation Magazine. Pourquoi? Lisez la réponse au sujet des retours : c'est à l'étude. Un jour peut-être.

## Les Internauts devront patienter



db

us pouvez  
Tekken 2.  
e qui aime  
des mecs  
lles fanas  
e (Suisse).

ans  
des

mais il ne  
r du cœur  
souhaites  
assurance d  
us lançons  
intelligents  
uctif avec

ne. Je ne suis  
5. Ce jeu me  
Megadrive)...  
s du monde

cassonne (11).

ans  
ack

membres de  
chose, moins  
et L'Odyssée  
s, jusqu'aux  
e cependant  
de Delphine  
e est justifiée.  
complexité du  
quel elle est

db

rouek (59).  
s en herbe  
in bout de  
bb dédié a  
se au sujet

vront  
enter

# PEUGEOT TREKKER Off Road

## Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.



Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus  
qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin  
où toutes les destinations sont possibles...  
Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle  
ne peut se mettre en travers. Les compagnons  
de route, eux, ont bien du mal à suivre.



# PEUGEOT

Peugeot Motorcycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex



Trekker Off Road : 10990F - Prix TTC tarif 97/1 au 09/97.

36 15  
PEUGEOT  
Scooters  
129 F-12 mmole



PEUGEOT MOTORCYCLES  
SYSTEME QUALITE  
CERTIFIE ISO 9001





# Feedback

## Resident Evil le maudit

db

J'ai prêté récemment à mon cher cousin un jeu que vous connaissez bien, Resident Evil. Après l'avoir récupéré, je me suis rendu compte de quelque chose de bizarre. Les zombies auraient-ils trafiqué quelque chose dans le CD? Car lorsque j'entre en possession de la clé derrière l'hortège, je ne peux plus ouvrir de porte!!! Terrible, non? Il m'est carrément impossible d'aller affronter le serpent... Est-il possible qu'un CD pour PlayStation puisse perdre des données en cours de route?

Sylvain Jacob (Suisse)

## CD ne perd pas de données

Malédiction! Enfer et damnation! Demandez à votre cousin s'il n'a pas trempé le CD dans de l'eau bénite? Le problème vient peut-être de là... Plus sérieusement, ce que vous narrez est étrange, mais sachez qu'un CD une fois gravé ne peut perdre des données. Allez voir un bon médecin!

## Adeline change de maman

db

J'ai entendu dire que Sega ayant racheté Adeline Software, Little Big Adventure 2 ne verrait pas le jour sur PlayStation. Info ou intox?

L'indien zarbi à moitié à poil de Hénin Beaumont (62).

## LBA 2 verra le jour, c'est sûr

Intox. Que les choses soient claires: Adeline Software n'appartient pas plus à Sega que ma grand-mère hurle les nuits de pleine lune. Une partie de l'équipe dont Frédéric Raynal, le grand patron, a quitté le studio de développement pour s'associer à Sega, mais en aucun cas la structure Adeline Software n'a mis la clé sous la porte. Si bien que LBA2 est toujours au programme. Sa sortie est prévue courant 1998 et il n'y a pas vraiment d'inquiétude à avoir quant à une éventuelle conversion désastreuse sur PlayStation. Il y a fort à parier que Frédéric, dont c'est le "bébé", suivra l'adaptation de ce hit sur PC de près.

## db Bisque rage!

Salut à tous, je suis un animal en voie de disparition ou d'apparition. Je m'explique: à l'heure où toutes mes copines achètent "Cosmopolitan" et "Voici", moi, je lis PlayStation Magazine. Pendant qu'elles parlent régime, moi je joue à Resident Evil et Tomb Raider (Jill Valentine et Lara Croft ont la ligne, d'ailleurs!). Quand elles me parlent de Worlds Appart, je leur répond Apollo 440. Bref, hormis le fait que mes copines sont super sympas, j'ai le sentiment de faire partie d'un autre monde (très certainement virtuel) au sein duquel personne ne souhaite s'aventurer en ma compagnie! Je suis une incomprise, sauf par vous je l'espère! Au fait, à quand des nanas à la rédaction pour les critiques des jeux? Bisous et à bientôt.

Nath de Gennevilliers (92) soutenue par son mari et ses deux enfants.

## Les filles aussi jouent tard la nuit

La gent féminine débarque! Cette invasion annoncée dès les premières lignes de ce feedback ne fait que commencer. Encore une fois, tant mieux! Dans une rédaction presque exclusivement composée de mecs, ça n'est évidemment pas pour nous déplaire. Promis, dans le prochain numéro, nous allons faire en sorte de récupérer des chiffres concernant ce phénomène. Avec un peu de chance, l'un des dirigeants de Sony Computer France nous donnera son avis et des explications sur la chose...

## Resident Evil, the movie

db

Vous nous avez parlé d'un film à gros budget adapté de Resident Evil. Qu'en est-il?

Bijce Corbat de Seyssinet-Pariset (58)

## Van Damme is Tyrann!

Le jeu culte de Capcom fait décidément beaucoup parler de lui. Rien n'a encore été confirmé de la part de Capcom ou d'un studio hollywoodien quelconque. Notre Jean-Claude à nous n'a pas avoué avoir été contacté pour jouer le rôle du Tyrann... Ce que nous pouvons vous assurer en revanche concerne les pubs TV au Japon. Capcom aurait demandé au génialissime George Romero, le spécialiste des films de zombies, de tourner les spots vantant les mérites de Resident Evil 2!

## Castings trop prometteurs

db

J'ai un problème avec les jeux traités dans les castings. Chaque fois, vous dites que cela va être un super jeu et pouf! dans le test, il s'avère que c'est la pire des daubes. Pourquoi ne pas faire preuve de plus d'objectivité?

Stephen de Volron (58).

## Problème d'objectivité

Une réaction des plus saines. Cette critique trouve sa réponse sous forme de... question: seriez-vous capable de dire si un jeu en cours de développement est mauvais? Non, lorsque nous est présenté un produit trois, voire six mois avant sa sortie, nous ne pouvons avoir que des a priori et non des certitudes. C'est la raison pour laquelle nous préférons positiver et espérer qu'un jeu qui a fait une impression moyenne sera un hit dans sa version finale. Attention toutefois à ne pas se méprendre: ce que vous venez de lire ne s'applique qu'aux jeux que nous pensons capables d'évoluer dans le bon sens. Dans certains cas, dès les premières images, nous savons qu'en aucun cas il ne pourra s'agir d'un must par la suite. Quand cela arrive, vous pouvez être sûr de ne pas voir la surface du casting dépasser la demi page. Jetez donc un oeil du côté de nos castings sur YOUNBLOOD ou BUGRIDERS par exemple...



# SANS TAM TAM



avec



Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashes d'information par jour et des scoops en temps réel.

INTERNET : <http://www.tamtam.tm.fr>

36 15 TAM TAM

2,23 F TTC / min

LE MESSAGEUR DE POCHE



cegetel



Originalité et sa copine Qualité

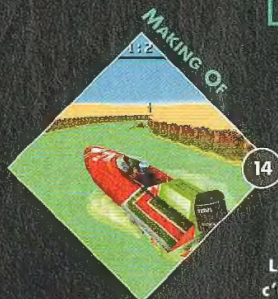
On commençait sérieusement à croire qu'on ne jouerait à rien d'autre qu'à des jeux de course, automobile de préférence, pour Noël. L'année 97 aura été mécanique, on se demande maintenant à quoi pourra bien ressembler la suivante qui, mine de rien, ne tardera pas à arriver. Comme on aurait pu s'écrier "Et la tendresse, bordel !", on était en train de s'insurger et d'hurler "Et l'originalité, bordel !".

Egarée, ignorée, méprisée puisqu'il s'agit avant tout d'être efficace lorsque l'on veut vendre, l'originalité n'était plus. On avait perdu la recette. Et puis, en ce mois de novembre où il commence à faire bougrement froid, tout a changé. De Final Fantasy VII à Overboard en passant par MDK, elle est enfin revenue, accompagnée en grandes pompes de sa copine la qualité, qui elle aussi nous avait fait de petites infidélités. Heureusement, comme dans nos séries américaines favorites, tout est bien qui finit bien. Comme quoi le monde doit être bien

fait, finalement.

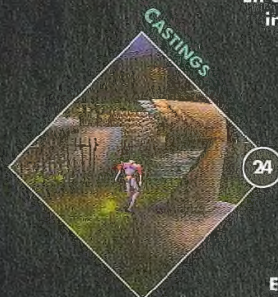
Jean-François Morisse

# L'EMBARRAS DU CHOIX



14

Après Rapid Racer, la mer vous appelle encore avec Power Boat. Du off-shore délirant pour les amateurs de vitesse pure.



24

Les Men in Black sur PlayStation, c'est pour le début de l'année 98. En attendant, PlayStation Mag vous invite à découvrir Will Smith sous un jour nouveau.



138

Et l'Apocalypse commença par le déluge... Un déluge de jeux ! Qui aurait cru que tout commencerait comme ça. Si seulement St Jean avait pu voir Final Fantasy VII.

Une fois encore, les meilleurs trucs du moment pour enfin tout voir et tout savoir, car la vérité n'est pas ailleurs mais bien dans les Versions Longues.



20



82



104

Feedback 4

Abo 153

Le CD de démos 148

Petites annonces 159

TRAVELLINGS

ACE COMBAT 2	102	HERC'S ADVENTURE	116
CASTLEVANIA	94	MDK	114
DISCWORLD 2	126	NHL'98	106
DUKE NUKEM 3D	108	NIGHTMARE CREATURES	90
DYNASTY WARRIORS	122	OVERBOARD !	124
FIGHTING FORCE	112	TENNIS ARENA	118
FINAL FANTASY VII	82	TEST DRIVE 4	104
G POLICE	110	TURBO RACING	120
HERCULE	98		

Des caractéristiques  
Plus de 60 niveaux  
Un arsenal d'armes  
permettant de  
Compatible avec

SKYROCK

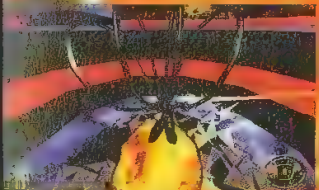
Acclaim is  
© 1997 SH



# JE PENSE....

# ....DONC JE SHOOTE !

(Citation du XXII<sup>ème</sup> siècle)



Des caractéristiques exclusives à la Playstation.  
Plus de 60 niveaux situés dans 6 cites géantes.  
Un arsenal d'armes impressionnant dont le mode sniper  
permettant de viser jusqu'à 2 km de distance.  
Compatible avec joypad analogique Sony.



94% - MEGA HIT CONSOLES +



DISTRIBUE PAR  
**Acclaim**



Trucs et Astuces  
au 36 15 INTERPLAY  
ou au 08 36 68 10 25



Time Crisis. On peut passer sa journée à tirer sur des gens





rer sur des gens sans faire de mal à une mouche.



G-CON 43™ VENDU AVEC TIME CRISIS.

**namco**

**P POWERLINE**  
06 36 68 22 02

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPECIALISTES EN DIRECT  
(223 FMINI)

**P 365 PlayStation**  
L'actualité de la PlayStation 24/24





Le Off-shore,  
ce n'est pas  
fini sur  
PlayStation 1  
F1 Power Boat  
Racing se veut  
le concurrent  
direct de  
Rapid Racer.  
En a-t-il les  
moyens? Quoi  
qu'il en soit,  
les fans de  
off-shore  
pourront  
encore avoir  
des sensations  
fortes dès le  
début de  
l'année 98.  
Présentation  
en quatre  
points.

# F1 Power Pour risquer sa pe





# ve r Boat Racing sa peau sur les eaux...



EDITEUR : INTERPLAY  
DATE DE SORTIE : FÉVRIER 98

Par Benjamin Janssens

magazine

15





l'idée de développer un jeu... Vous devinez la suite. Dans F1 Power Boat Racing, on trouve donc des monocoques et des catamarans dont la maîtrise demande de l'entraînement. «Je conseille aux débutants de commencer par un monocoque. Faciles à manier, ils laissent beaucoup plus la place à l'erreur, tandis que les catamarans requiert plus de doigté pour le pilotage. Apprendre à piloter un catamaran prend du temps, mais une fois à bord d'un de ces engins lancé à toute bombe et sur le point de se retourner en plein virage, les sensations sont extrêmes...»

## Waterproof n°2 : Un scénario catastrophe et catamaran.

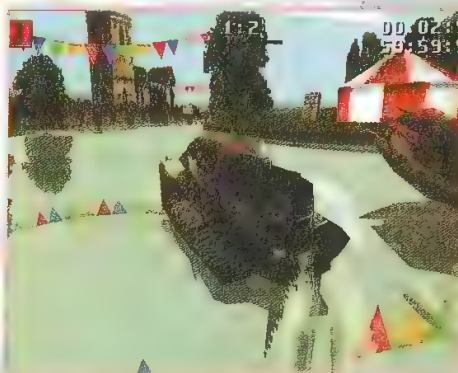
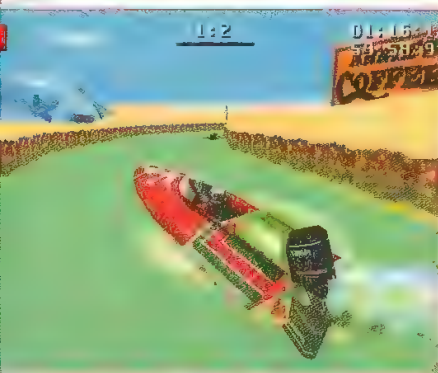
**E**xcepté les embruns que l'on se coltine en pleine poire, ce qui frappe lorsque l'on joue à F1 Power Boat Racing est ce qui se passe autour. En clair, aux commandes de son bolide, le joueur prend part à un scénario différent selon le circuit. «Nous avons voulu montrer autre chose qu'un hélicoptère ou un avion survolant - et filmant - la compétition, ce qui est aujourd'hui d'une grande banalité dans



Vue d'intérieur du monocoque voguant à toute berzingue. Les icônes sur le tableau de bord sont des paramètres que le joueur peut modifier à loisir. Celui-ci peut notamment régler l'angle d'inclinaison du hors-bord pour aller plus ou moins vite et sauter plus ou moins haut

## Waterproof n°1 : sensations extrêmes.

**A**près Sony, c'est au tour de Promethean Designs, une équipe de développement anglaise mandatée par Interplay, de s'y coller. Le maître à penser de l'affaire se nomme Russell Ritchie, un passionné de voile et de vapeur depuis toujours. A la question : «Avez-vous conçu F1 Power Boat Racing dans l'espoir de récupérer gratis un hors-bord?», il répond sans se laisser démonter : «Je suis un fan de courses d'off-shores depuis l'âge de douze ans. J'ai eu mon premier bolide à seize ans en remportant une partie de snooker...» Chanceux, Russell? Certes, mais insatisfait. C'est pourquoi, dans son désir d'essayer plusieurs modèles différents, il a eu



## 9 circuits autour du monde.

La Norvège... Les Alpes... Le Grand Canyon... Le port de Moscou... un sous-marin et un... L'Angleterre... pub animé et... Le mont Fuji au Japon... Monaco... Le fleuve Amazone... Dans les mines... New York...



suite. Dans F1  
monocoques et des  
étrangement. «Je  
un monocoque.  
plus la place à  
plus de doigté  
tamarin prend  
engins lancé à  
en plein virage,

°2 :

se coltine en  
rsque l'on joue  
ce qui se passe  
mandes de son  
différent selon  
re chose qu'un  
ant - la compé-  
e banalité dans

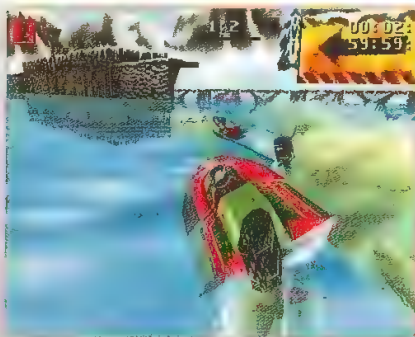
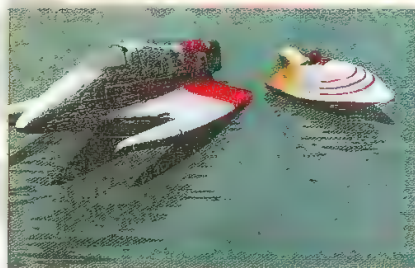
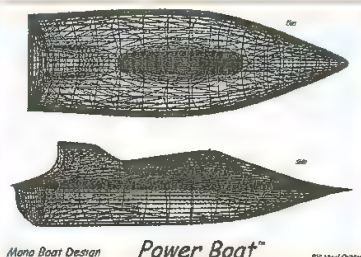
ON A TUE VOTRE SEUL  
VOUS ETES ENGAGE  
DANS LA G-POLICE  
VOUS PILOTEZ  
UN HELICOPTERE  
POUR VOUS PROTEGER  
VOTRE MEILLEUR AMI  
A PERDU LA VIE  
MAINTENANT VOUS ETES  
SEUL. ET LA,  
JE CROIS BIEN QU'ON  
VOUS TIRE DESSUS

SD  
G-POLICE



3

1:2

00:07:08  
59:59:99

un jeu de course, explique Russell. Après avoir réfléchi à la façon d'enrichir les parcours, nous avons décidé d'apporter notre propre touche de fun. À l'écran, cela se traduit par des orques nageant dans les profondeurs, des danseurs de breakdance sur les quais, des voitures de flics qui se crashent dans l'eau après une course poursuite dans les rues de New York, etc. D'autant plus original que ces événements influent sur le déroulement de la course et poussent parfois le joueur à modifier au dernier moment sa trajectoire ! En plus, chacun des neuf circuits cache des raccourcis, poursuit Russell. Si certains sont évidents, d'autres le sont moins ! »

## Waterproof n°3 : Un challenge relevé et épicé.

**L**ettre d'une rédaction avertie adressée à Russell : « Monsieur, j'ai essayé votre jeu - une pré-version, il est vrai - et n'ai vu que trois concurrents, soit quatre bateaux en lice au total, pour chaque course. Ne trouvez-vous pas le nombre de challengers restreint ? » Réponse de l'intéressé : « Dans la version finale, non pas quatre mais six bateaux s'affronteront pour la première marche du podium. Ajoutez à cela une grande variété dans les modes de jeu (arcade, championnat, slalom, deux joueurs, etc.) et vous comprendrez que la durée de F1 Power Boat Racing est plus qu'appréciable ! » Ouf, on l'a échappée belle, car, mêler l'utile à l'agréable, combiner un gameplay à scotcher sur place le moins accro de ce type de jeu et des graphismes réalistes et animés, n'est pas forcément chose aisée...

## Des modes de jeu

**mode practice** : pour s'entraîner.  
**mode arcade** : pour le plaisir.  
**mode slalom** : le joueur effectue quatre tours dont un tour de chauffe d'un circuit parsemé de portes. Le temps final correspond à la moyenne des trois derniers chronos.  
**mode shoot out** : le dernier arrivé est éliminé de la compétition.  
**mode time trial** : le joueur doit battre son propre record.  
**mode championnat** : les joueurs se disputent le titre de champion.  
**mode deux joueurs en split screen** : pour deux joueurs.

## Waterproof n°4 : Plus fort que Rapid Racer?

**P**ourquoi pas ? Si les graphismes de F1 Power Boat Racing ne sont pas en haute résolution, d'autres atouts jouent en sa faveur. « Nous pensons sincèrement que notre jeu est très prenant parce qu'ultra-réaliste. Une certitude née du fait qu'un membre de l'équipe participe à des courses d'off-shores depuis vingt ans et que, grâce à lui et son expérience, nous sommes certains que le joueur bénéficiera d'incroyables sensations face à son écran. » De quoi clouer le bec des plus sceptiques, en attendant de savourer la version définitive prévue pour le début de l'année prochaine, F1 Power Boat Racing 2 ainsi qu'un jeu multijoueur « décuplant et inédit » d'après Russell, est déjà en préparation chez Promethean Designs.





jeu

atom (le joueur  
chauffe d'un  
at correspond à

out (le dernier

trial

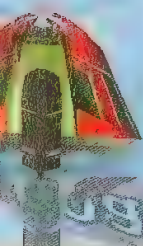
mode deux

n°4 :

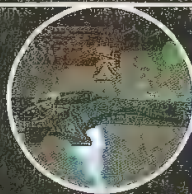
?

ismes de F1 Power  
en haute résolu-  
tion en sa faveur.  
ent que notre jeu  
Une certitude née  
cipe à des courses  
grâce à lui et son  
joueur bénéficiera  
» De quoi clouer  
de savourer la ver-  
l'année prochaine.  
jeu multijoueur  
déjà en préparation

1:2



G-POLICE. UN JEU CRIANT DE VÉRITÉ.



**POWERLINE**  
08 96 69 22 02

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DES  
SPECIALISTES EN DIRECT  
(2.23 FRMIN)

**3615 PlayStation**

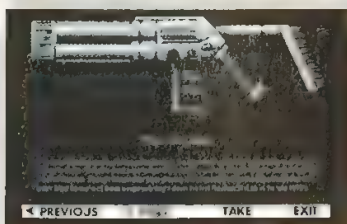




# Men in Black

Tenez-vous bien : MIB va très prochainement pouvoir se jouer au paddle ! La sortie de l'adaptation de ce film alieno-comique approchant, nous n'avons pas voulu vous laisser dans l'ignorance. Pour vous, ces quelques photos et de nouvelles infos pour en savoir plus sur ces superproductions les plus attendues sur PlayStation.

Par Benjamin Jasson



Linda Fiorentino ne rejoint MIB qu'à la fin du jeu (un temps !). Dans le jeu, elle est agent.



## Mort aux

Ce n'est plus un secret pour personne : l'adaptation sur PlayStation de Men in Black, le blockbuster de l'été, est en cours. On pouvait s'attendre au pire, c'est en fait le mieux qui risque de nous arriver en pleine poire. Men in Black, le jeu, est un produit made in USA signé Chronic Entertainment, une boîte inconnue jusqu'à aujourd'hui, spécialisée dans la conception de produits multimédia (sites Internet, CD-Rom divers, etc.). A sa tête, deux frères, David et Yoni Koenig, des pros de la programmation. La licence en poche, plutôt que de reprendre le scénario du long métrage, ils ont décidé d'inventer une histoire totalement inédite, avec pour héros les fameux MIB

## Quatre mondes exotiques

Dans sa version interactive, Men in Black propulse le ou les joueurs (un mode deux joueurs sera l'une des options) dans des lieux qu'aucun des agents très spéciaux J, K et L (respectivement Will Smith, Tommy-Lee Jones et Linda Fiorentino) ne traversent dans le film. Quatre univers séparés chacun en deux niveaux bourrés d'aliens visqueux qui les attendent. Il y a la station polaire, les cavernes aliens, la vallée



amazonienne et temples. Etomner changer le scénario. A vrai dire, la C projet que c'est l'équipe de Ch visages des come

## Resio

puis

## L

en 3D (hommes différence du jeu semblent mien dynamiques. Au d'incarner le flic mission, de cour touches. Puis, c'e au QC des MIB personnage que MIB choisi, l'hist Seul leur objectif marché de se faire (le jeu comporte

## We w vou l

## O

ridicule qui prov gratte-ciel. "Notre plus compéten cravate et les lun d'aliens" (littérale veut l'entendre D Nous aussi esp Entertainment. M chance que nous s



K  
ux

r personne :  
Men in Black, le  
rs. On pouvait  
t le mieux qui  
black, le jeu, est  
certainement, une  
alisée dans la  
rnet, CD-Rom  
oni Koenig, des  
s, plutôt que de  
écidé d'inventer  
les fameux MIB

Men in Black  
un mode deux  
dans des lieux  
ciaux J, K et L  
ones et Linda  
univers séparés  
sequeux qui les  
aliens, la vallée



Après la sortie de Men in Black, le jeu vidéo est devenu un incontournable. Un jeu vidéo qui permet de vivre les aventures de Willard Soke et Will Smith. Un jeu vidéo qui permet de vivre les aventures de Willard Soke et Will Smith. Un jeu vidéo qui permet de vivre les aventures de Willard Soke et Will Smith.

© COLUMBIA/TRISTAR

Editeur : Gremlin Interactive. Sortie prévue pour Avril 1998

# cafards from outer space !

amazonienne et une île mystérieuse parsemée d'étranges temples. Étonnant quand on sait à quel point il est difficile de changer le scénario dans l'adaptation d'un film hollywoodien ! À vrai dire, la Columbia/Tristar fut tellement emballée par le projet que c'est ce grand studio qui fit le forcing pour que l'équipe de Chronic Entertainment incorpore les véritables visages des comédiens !

## Resident Evil puissance 10

**L**e jeu se déroule de la façon de Resident Evil. Dans la peau d'un des super héros tout de noir vêtus, le joueur se trouve confronté à quantité d'énigmes à résoudre dans des décors en 3D (bombes à désamorcer, clés à trouver, etc.). À la différence du jeu de Capcom toutefois, les angles de caméra semblent mieux choisis et leurs mouvements plus dynamiques. Au départ, le joueur n'a d'autre alternative que d'incarner le flic des rues en jogging, alias Will Smith. La mission, de courte durée, permet de se familiariser avec les touches. Puis, c'est la rencontre avec l'agent K qui l'emmène au QG des MIB où, cette fois, il est possible de choisir le personnage que le joueur souhaite mettre en péril. Selon le MIB choisi, l'histoire et les situations ne sont pas les mêmes. Seul leur objectif ne varie pas d'un iota : empêcher un odieux marché de se faire entre la Terre et des extraterrestres conquérants (le jeu comporte une vingtaine d'espèces, dont celles du film).

## We want you for the MIB !

**O**uvre ses capacités intellectuelles élevées, chaque agent dispose d'armes dévastatrices, allant du Pulsar Arm Canon au désormais célèbre Noisy Cricket, ce pistolet d'apparence ridicule qui provoque des explosions à faire s'écrouler un gratte-ciel. "Notre priorité consiste à dénicher les hommes les plus compétents pour emprunter le costume-cravate et les lunettes noires afin d'éradiquer ces crapules d'aliens" (littéralement "scum of the universe"), déclare à qui veut l'entendre David Koenig. "Nous comptons sur vous !" Nous aussi espérons beaucoup de vous, Chronic Entertainment. Mais avec de telles images, il y a peu de chance que nous soyons déçus.



Les MIB luttent contre les forces du mal.



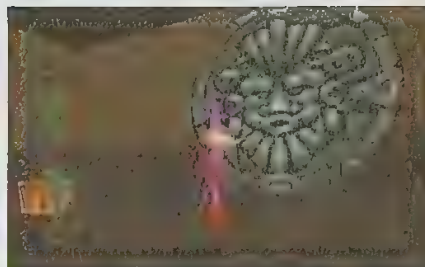
Les MIB luttent contre les forces du mal.



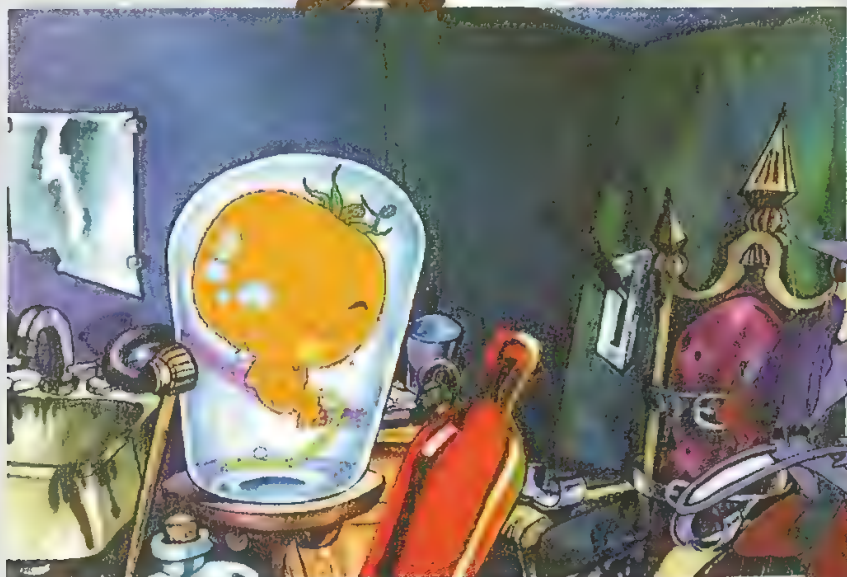
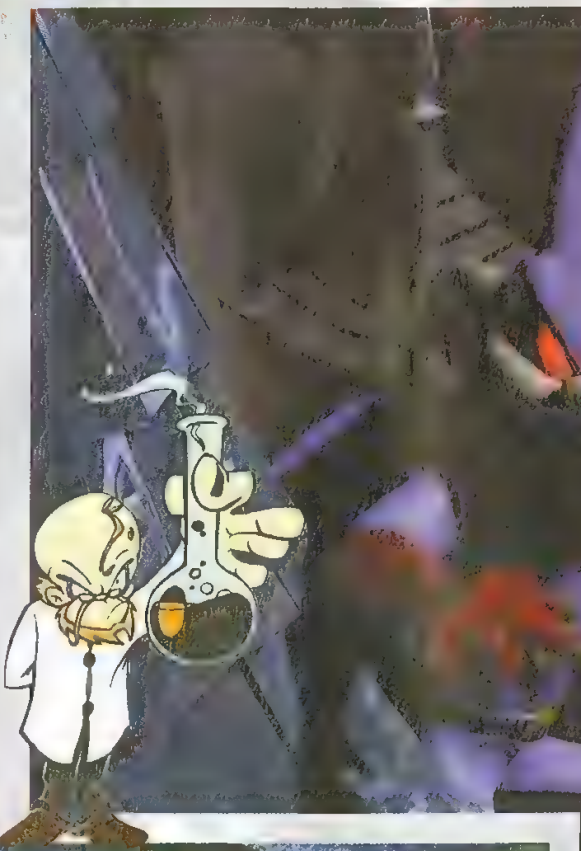
William Lee Jones est l'agent H, un MIB vétéran qui ne perd jamais son sang-froid.







Le personnage principal de ce dessin animé interactif en 3D n'a rien de commun avec les héros habituels, que ce soit Crash, Croc ou Fargus. Non, Jersey Devil est un diable ailé qui a vu le jour dans un studio de développement québécois du nom de Megatoon Studios. Prenez garde, il mord !



Derrière le Pumpinhead ou l'ère de l'atome, bébé à la solide du docteur rebelle. Simple mais délicate.

Carte arête de Jersey City, le jeu de la série des années 1980.

Édition  
Dispo  
Je  
V

une adaptation vi  
attelee il y a plus  
conception de jeu

Attent

Devil. Aussitôt, le  
knarf et son shir  
fon et étant sorti  
rendre la monnaie

3D te

pseudo recherches  
avec ce trafic. Il  
navigue à vue. Lil  
sans ordre pré-dé

Croc

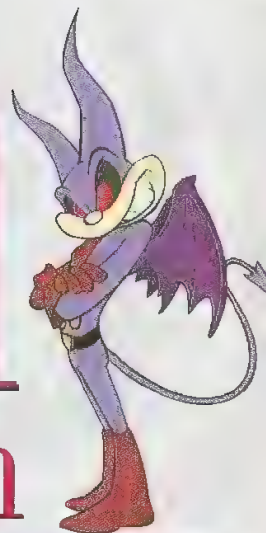
du jeu conçu par  
rences sont n'arq  
et originaux. Les  
sont une aubaine  
Halloween. Avec  
rauts les uns que  
son compte. Heu  
ce jeu le plus tard  
les fêtes de fin d'  
s'attendait ! Le  
prochain numéro.



Editeur : Ocean/Ecudis  
Disponible en décembre 1997

# Jersey Devil

## Wanted : diabolotin malin



**I**nspiré d'un conte horripilant écrit au début du dix-huitième siècle, Jersey Devil est aujourd'hui un dessin animé qui «cartoon» outre-Atlantique. Il met en scène un monstre masqué, habile croisement entre Batman, Bugs Bunny et Willy le coyote. Un succès pareil devait déboucher tôt ou tard sur une adaptation vidéo ludique. C'est chose faite avec cette version interactive à laquelle s'est attelés il y a plus de deux ans l'équipe de Megatoon Studios, l'unité de production et de conception de jeux de Malofilm Interactive, société à l'origine de la série animée

## Attention, moteur !

**V**roum ! A peine le CD enclenché, le joueur découvre une intro (fabuleuse si l'on fait abstraction des dialogues en anglais). Quatre minutes d'images animées et colorées de qualité comparable à une aventure des toons de la Warner plongent le joueur curieux dans le monde fantastique de Jersey Devil. Aussitôt, les protagonistes lui sont présentés : Jersey lui-même, l'odieux docteur Knarf et son shire déjanté, Dennis Tête de Citrouille. Ayant été enlevé par le professeur fou et étant sorti indemne de ses expériences démoniaques, Jersey va chercher à lui rendre la monnaie de sa pièce tout au long de l'aventure.

## 3D temps réel et irréel

**L'**action prend place à Jersey City, ville dont les habitants sont soumis aux furies du docteur Knarf. Expert en manipulations génétiques, le chirurgien passe son temps à terroriser quiconque se trouve sur son chemin. Sa passion ? Le kidnapping qui lui permet de dévoter des cobayes pour ses pseudo recherches scientifiques. Au meilleur de sa forme, Jersey Devil souhaite en finir avec ce trafic. Il ne sait toutefois quelle direction prendre... En l'incarnant, le joueur navigue à vue. Libre de ses mouvements, il visite Jersey City et peut entamer les niveaux sans ordre pré-défini. Du moins dans un premier temps...

## Croc en diable

**L**e moteur 3D, les effets de caméra, la modélisation des personnages, les animations (Jersey, comme Croc le croco, peut se débarrasser de ses ennemis avec sa queue, entre autres possibilités) sont autant d'éléments qui rapprochent Jersey Devil du jeu conçu par Fox Interactive. Inversement, les différences sont marquées dans les graphismes, ici plus cartoons et originaux. Les monstres, momies, squelettes et citrouilles sont une aubaine pour qui participe chaque année à Halloween. Avec ses onze missions et des niveaux plus délectants les uns que les autres, le joueur en a vraiment pour son compte. Heureuse surprise que de tomber sur ce jeu, le plus tardivement annoncé pour les fêtes de fin d'année, auquel nul ne s'attendait ! Le rest détaillé dans notre prochain numéro.



Jersey Devil parviendra-t-il à s'imposer au tant que sauveur de Jersey City ?

### ECHANGEZ VOS JEUX PSX POUR 45 F - CLUB 32 - 04 66 29 99 48

\* VOUS NOUS CONTACTEZ AU 04.66.29.99.48, NOUS CONVIENDRONS D'UN ECHANGE DE JEUX (échanges et reprises en fonction des stocks - possibilité réservations)

\* VOUS LES POSTEZ DANS LES 3 JOURS A : CLUB 32, B.P. 4, 30132 CAISSARGUES AVEC ADRESSE + REGLEMENT (Chèque ou mandat / ordre Club 32 - Protégez vos jeux)

\* A RECEPTION DE VOTRE ENVOI, VOTRE COMMANDE PART LE JOUR MEME EN COLISSIMO + RECOMMANDE 48 H (livraison à domicile par transport Dilipack / Poste)

### ECHANGES AVEC DES JEUX VERSION FRANCAISE ET DANS MEME CATEGORIE

Cité E.Perdus - ISS Pro - J.L.Rugby - Little Big A. - Lost world - Micro M.V3 - Overblood  
Rage racer - Soul blade - Syndicate wars - Tenka - Vandal heart - V. Rally - Wing Com. 4

Adidas 97 - B. dragons - C. baphomet - Coolboarders - C. & conquer - D. derby 2 - D. Hard T.  
Dark Forces - Disruptor - Hexumed - John madden 97 - Legacy Kain - Nba Zone 2 - Nhl 97  
Need Speed 2 - Pete Sampras - Pandemonium - P. Manager - Porsche C. - Rebel Assault 2  
Sim City 2 - Soviet S. - Spider - S.F.Alpha 2 - Suikoden - Tekken 2 - Total N°1 - Total Nba 97

Act.golf - Andretti R. - A.S.Kart - Casper - Crash B. - C. Sword - E.Jim 2 - Excalib. - FiPa 97  
F.Doom - F. & Klawd - Hexen - Jet Rider - N.Museum - Need speed - Nfl G.Dey - Nhl F.Off  
Nba J.Ext - Pga 97 - R.Skies - R.Evil - T.Raider - Time Co - Warham - Wip. 2097 - 2Extreme

Alien T. - Burning R. - Bust move 2 - Dbz u.b 22 - Darkstalkers - Davi's Cup - Doom - Espn  
Fade Black - F1 - ISS Deluxe - J.Flash 2 - N.Museum - Need speed - Nfl G.Dey - Nhl F.Off  
Olymp.G - P.Overkill - Rayman - Return F. - R.R.Revol\* - Star Glad. - S.F.Alpha - Street racer  
Theme P - Top gun - Toshiden 2 - T.Nba 96 - Track'n F. - Tunnel BI - Wing C.3 - Worms - X2

Act.Soccer - Adidas P.S. - Air combat - Alone dark - D - D.Derby - Discworld - Flippers - Gex  
Jumping F. - J.bazookatone - Loaded - M.carpel - Mickey's - Nba zone - PGA 96 - Ridge racer  
Road rash - Shellshock - Tekken - Thunderhawk 2 - Toshiden - Twisted M. - Wipeout - Wwf

VOTRE 6<sup>me</sup> ECHANGE EST OFFERT ! (Si effectués sur 3 mois Hors port retour)

Tarif d'échange : 45 F par jeu échangé + Port retour (25 F / 1 jeu - 35 F / 2 - 40 F pour 3 et +)

Du Lundi au Vendredi : 11 H - 19 H. Samedi : 11 H - 17 H. Belges, Suisses, Dom - Tom bienvenus

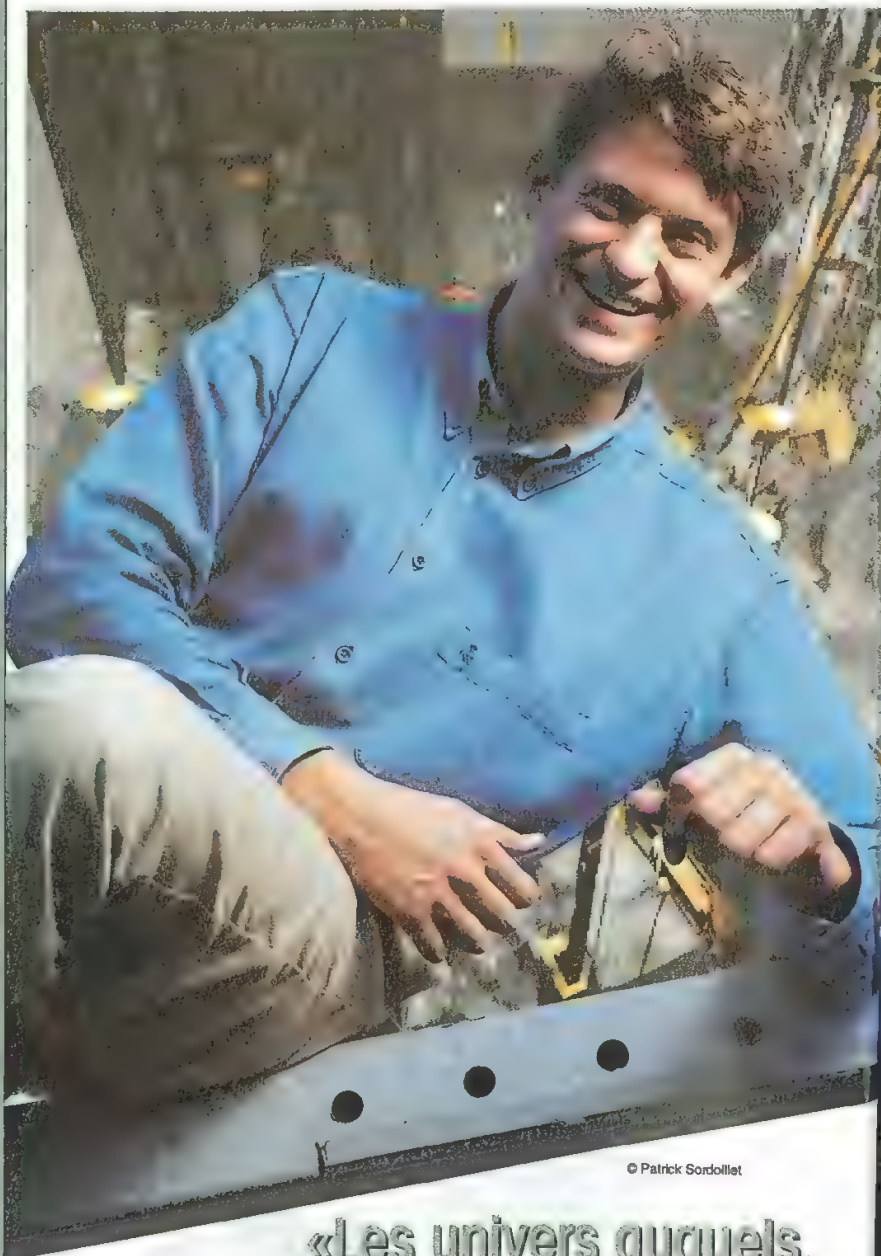
Club 32 - BP 4 - 30132 Caissargues - Siret 41036509200015 - Prix ttc - Liste valable fin 1997



Par Benjamin Janssens

# La Kalisto Touch

Nicolas Gaume n'est pas un nom qui vous est étranger si vous suivez l'actualité de la PlayStation. Les plus observateurs ont même pu voir sa bobine sur LCI et dans des articles consacrés à Kalisto, sa société, dans les magazines L'Express et Capital. Bien que médiatique, Nicolas n'en garde pas moins les pieds sur terre. Nous profitons de la place accordée au jeu Nightmare Creatures dans ce numéro pour faire le point sur la carrière couronnée de succès de ce jeune Frenchy à l'origine de la Kalisto touch. Pour prendre exemple.



© Patrick Sordollet

«Les univers auxquels, nous donnons vie sortent des sentiers battus...»



Commençons par une petite présentation de Nicolas Gaume, dans les grandes lignes...

**N.G.** : J'ai aujourd'hui 26 ans. Ma passion pour les jeux vidéo remonte à mes 9 ans, quand mon père m'a acheté un Apple II sur lequel j'ai fait mes débuts en matière de programmation... Si je n'ai jamais été un bon programmeur, je suis resté un passionné de jeux. C'est pourquoi, à 19 ans, j'ai stoppé mes études pour créer une société avec l'argent que j'avais initialement prévu pour payer mes frais de scolarité, environ 29 000 francs.

Une société qui n'avait pas le nom de Kalisto au départ...

**N.G.** : Non. Avant Kalisto, il y a eu Atreid Concept puis Mindscape Bordeaux. Alors que nous entamions des projets ambitieux, nous sommes redevvenus indépendants, il y a de cela un an, suite aux problèmes de Mindscape aux Etats-Unis. Mindscape Bordeaux s'est changé en Kalisto... Et je me suis endetté jusqu'au cou afin de racheter la société au groupe Pearson (détenteur de Mindscape).

Kalisto, c'est qui ?

**N.G.** : Kalisto est un nom grec, celui d'une belle nymphe prise par Zeus, transformée en ours par Héra, l'épouse de ce dernier qui souhaitait se venger. Un jour de chasse, cette nymphe fut tuée d'une flèche par son propre fils, Arkas, qui ne la reconnut pas. En la pleurant, il attira l'attention de Zeus qui fit de Kalisto une étoile. Cette étoile aujourd'hui appelée la Grande Ourse illumine les cieux et aide les marins perdus à se repérer... Elle devrait nous guider, nous aussi.

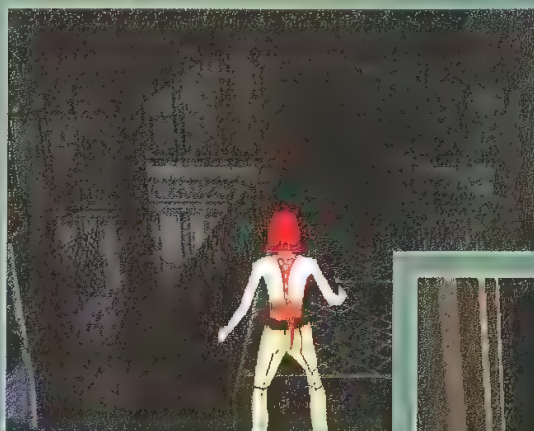
Quel est le secret de Nicolas Gaume en tant que chef d'entreprise ?

**N.G.** : Simple. Je dors peu et je bosse trente-cinq heures par jour (éclat de rire), motivé par l'air du Sud-Ouest, un peu de Margaux 90 et surtout une équipe soudée et compétente composée aujourd'hui de cent personnes. Certains disent que je suis un «emmerdeur»... Mais bon. Je suis passionné, engagé, et je l'espère, responsable et rigoureux. Etre en charge d'une centaine de personnes n'est pas toujours facile...

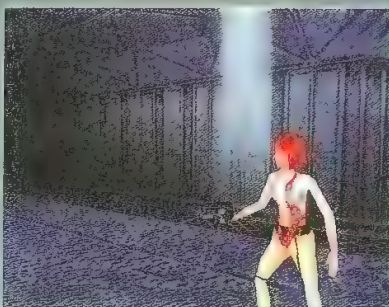


«Mes collaborateurs sont des passionnés avant tout, car c'est le moteur de toute créativité.»

## Le Cinquième Élément sur PlayStation



«Le Cinquième Élément est une coproduction entre la Gaumont et Kalisto. Gaumont souhaitait voir l'univers créé par Moebius et Mezières et mis en image par Luc Besson, continuer d'exister ailleurs. Le but est d'offrir à ceux qui ont apprécié ce monde fantastique la possibilité de l'explorer selon leurs envies.»



Nightmare Creatures, le premier jeu PlayStation de Kalisto. A découvrir dans ce numéro.



Quelles sont les principales qualités de vos collaborateurs ?

**N.G. :** Ce sont des passionnés avant tout, car c'est le moteur de toute créativité. Ensuite, je préfère m'entourer de gens responsables et déterminés, qui savent ce qu'ils font et où ils vont. Il ne faut jamais perdre de vue le joueur, dont la satisfaction finale doit rester le principal objectif.

Quel est votre rôle exact au sein de Kalisto ?

**N.G. :** A part entretenir notre élevage de nains de jardin et nettoyer la piste de pétanque chaque lundi pair - parce les lundi impairs, c'est congés -, je joue le rôle de "l'alchimiste". Travailler avec les responsables et les équipes de chaque projet et les aider à trouver des idées riches et nouvelles. Mettre en œuvre les moyens de nos ambitions, organiser au mieux le travail, développer le potentiel de chacun et sans cesse garder en tête l'objectif fixé, à savoir, faire un mega jeu.

Avez-vous un mentor, quelqu'un qui vous sert de modèle ?

**N.G. :** Mon mentor se nomme Pierre Delaveyne, le parrain d'Atreid Concept. Il m'a enseigné comment gérer et organiser l'entreprise au mieux. Sans lui, nous n'en serions probablement pas là aujourd'hui.

Existe-t-il une «Kalisto touch» ?

**N.G. :** Notre priorité est de créer des jeux de qualité qui immergent le joueur dans un univers aussi fou qu'original. Si l'on prend l'exemple de Nightmare Creatures, le joueur est catapulté dans un monde de SF et d'Heroic-Fantasy peu commun. C'est pareil dans Dark Earth. Les univers auxquels nous donnons vie sortent des sentiers battus. Ils s'inspirent de notre culture européenne et française, mais doivent en même temps plaire à des publics américains et japonais. Sans prétention, on aimerait pouvoir suivre les traces de Jeunet et Caro, les réalisateurs de Delicatessen, ou même Besson.

Parlons chiffres. Combien coûte un jeu Kalisto ?

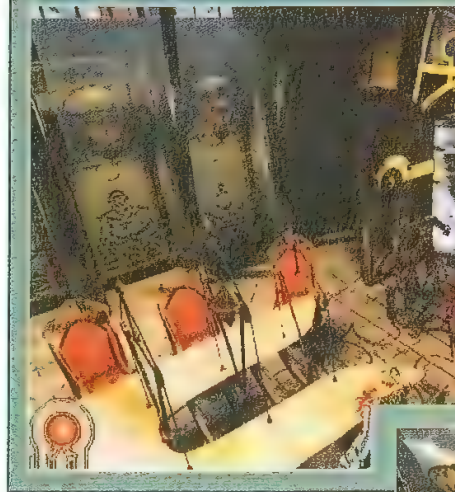
**N.G. :** Pas mal d'argent. Plusieurs millions de francs. Dark Earth, Nightmare Creatures et Le Cinquième Élément ont coûté chacun à peu près dix millions de francs !

Comptez-vous sur la PlayStation pour sortir des produits français de qualité ?

**N.G. :** C'est une machine avec un fort potentiel. A l'image de l'Amiga et de l'Atari, la PlayStation demande du temps avant de pouvoir tout connaître de ses capacités. L'équipe ici a une vraie maîtrise de la console et est par conséquent capable d'en tirer le meilleur... Avec l'expérience accumulée au fil des ans et le récent développement de Nightmare Creatures, nous avons des idées de jeu complètement folles.

Justement, au sujet de Nightmare Creatures, est-ce un «essai» pour permettre aux développeurs de Kalisto de se faire la main sur PlayStation ?

**N.G. :** Ce n'est pas un essai. Nous souhaitons réaliser un jeu original, un jeu



d'action dans un univers graphique riche et innovant. L'idée est née d'une équipe sous la responsabilité de Cyrille Fontaine avec Pascal Barret pour la partie graphique et Alain Guyet pour la partie technique.

Vous semblez avoir atteint la plupart de vos objectifs. Que manque-t-il à votre CV ?

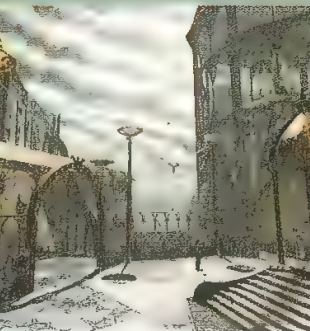
**N.G. :** Des millions de choses ! Mais je veux avant tout consolider l'équipe de Kalisto en lui donnant les moyens de créer des produits novateurs adaptés à un marché en constante évolution. Je souhaite que nous soyons peu à peu reconnus comme des développeurs à l'origine de nouveaux modes de jeu, en concevant des jeux multijoueur pour le Net ou sur consoles notamment. Je désire aussi dépasser le simple cadre du jeu vidéo en exploitant autrement les univers inventés, comme avec Dark Earth. Il est déjà sorti sous forme de jeu de rôle chez Multisim et une adaptation écrite est prévue chez Mnemos, deux petits éditeurs dynamiques français dans lesquels Kalisto a investi financièrement.

Des envies de partir vous installer à l'étranger ?

**N.G. :** La société est résolument française mais tournée vers l'international. Nous nous sommes développés avec l'appui de quelques filiales à l'étranger, une aux Etats Unis, une au Japon, et une en Angleterre, chargée chacune d'aider l'équipe bordelaise à trouver des débouchés commerciaux. L'essor de Kalisto est loin d'être arrivé à terme...

## Dark Earth sur PlayStation

«Ce jeu va effectivement voir le jour sur PlayStation dans une version très différente du jeu sur PC. Nous développons en fait un épisode inédit, doté d'un mode de fonctionnement spécifique, pensé pour la PlayStation. L'action prendra place dans le monde de Dark Earth, monde qui tire ses origines d'une Bible écrite par nous (un livre d'histoire et de géographie imaginé par Guillaume Le Pennec qui décrit l'univers post-apocalyptique de Dark Earth).»



## Kalisto en sept dates

- Rencontre avec Jean Calmon, l'un des responsables d'Apple Europe. Apple prête du matériel à l'équipe qui se forme.
- Création d'Atreid Concept et des premiers outils de développement. Premier jeu développé pour Ubi Soft, Pick'n Pile sur Mac, et première création labellisée Kalisto, un produit intitulé Les Tintins.
- Premier vrai titre PC, Furry of the Furies. Son adaptation sur Super Nintendo s'appelle Pac in Time suite à des accords signés avec le nippon Hamco.
- Le groupe Pearson via sa filiale Mindscape devient partenaire financier d'Atreid Concept qui change de nom pour s'appeler Mindscape Bordeaux Warriors (jeu de combat) et Al Unsar Junior Arcade Racing (jeu de course) sortent sur PC.
- Mindscape et Nicolas Guenne se séparent. Création de Kalisto.
- Sortie de Dark Earth sur PC, d'Ultimate Race, jeu de conduite online et de Nightmare Creatures sur PlayStation.

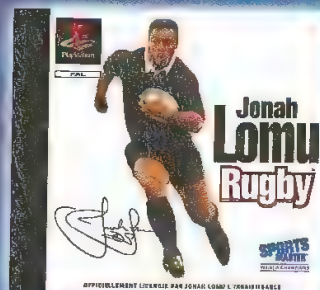


# Notre sélection

## LES SIMULATIONS PASSION



## LES VALEURS SURES DE L'ANNEE 97



Codemasters

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



**Géant. J'ai envie**



# 8 nouveaux Micromania!

ITALIE 2  
NOYELLES-GODAULT  
IVRY GRAND CIEL  
ROUEN ST-SEVER  
REIMS CORMONTREUIL  
AVIGNON  
TOULOUSE  
LYON ST-PRIEST

# Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania!

LA PLA  
+ 1 mo  
LE VALUE  
• LA PLAYS  
+ 1 CARTE ME  
+ 2 MANETTES  
ATTENTION ! QUANTITES LIMITEES



**TOMB RAIDER II**  
La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique «Dague de Xian». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en 10 niveaux. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux pouvoirs et de nouveaux ennemis sont à abattre devant sa beauté.



Le catalogue PlayStation N°7  
28 pages couleurs disponible chez Micromania !!

## FINAL FANTASY VII



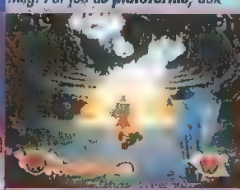
Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en version française intégrale.

Square soft réinvente le RPG: l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, d'invocations aux dieux et rebondissements.

**NEW**



**NEW**  
Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secourez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux

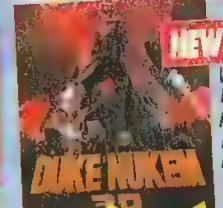


PlayStation  
couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!



PlayStation

Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....



**NEW**  
Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de 10 armes, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en Jet-Pack, pour une action haletante et sur 30 niveaux explosifs !

**1000 Ray-Ban spécial Duke Nukem OFFERTES aux 1000 premiers acheteurs**  
(sur présentation du magazine)



## PANDEMONIUM 2



La somptueuse Nikki et Fergus le bouffon sont de retour dans un univers où la magie règne en maître. Des graphismes hallucinants et de fabuleuses animations ne feront pas de ce jeu de plateforme en 3D une simple suite, mais bien un



**NEW**

## FIFA 98



La nouvelle mouture de FIFA 98 offre toujours la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Jouabilité, fluidité améliorées et nombreuses options feront de ce jeu la nouvelle référence !





informément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant



Par Kourine-Nini

# Gran Turismo

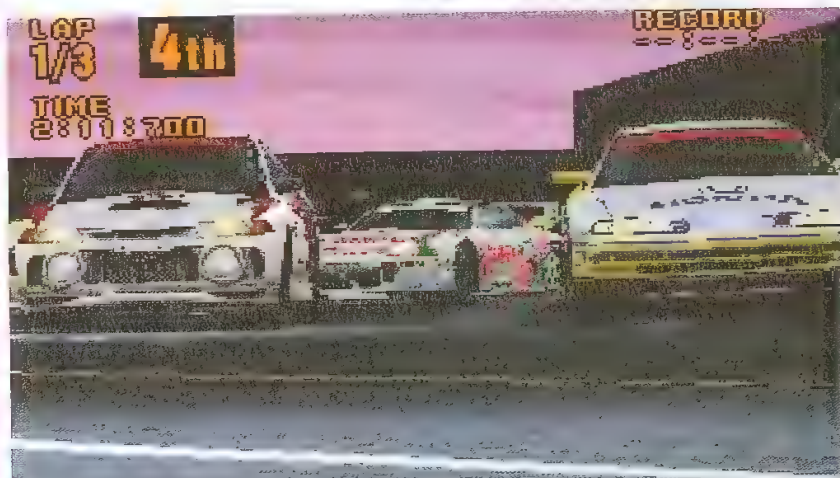
Editeur : Sony Japon

Disponibilité : mars-avril 97

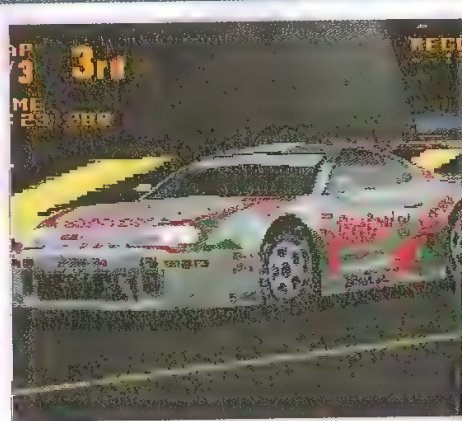
Continuant dans la voie tracée par Psygnosis grâce à son désormais mythique Formula One, c'est au tour de Sony d'apporter sa pierre à l'édifice déjà bien avancé des jeux de course auto haut de gamme. Cette fois, c'est au Japon que le petit dernier a vu le jour. Premiers pas d'un futur grand...



Certes, le dernier gros projet en date de Sony Japon n'est prévu - pour l'instant - que pour le premier trimestre de l'année prochaine, mais nous n'avons pas pu résister plus de deux secondes et trois dixièmes à l'idée de vous le présenter en avant-première. Gran Turismo, c'est le premier vrai jeu de bolide qui mette en scène des voitures de tourisme et qui soit doté d'un véritable scénario. En effet, dans la peau d'un pilote débutant, vous gèrerez votre carrière comme celle d'un professionnel. A la recherche de budget et - accessoirement - de gloire. Parce que mine de rien, une saison complète en course auto, ça coûte bonbon ! C'est pourquoi, après chaque épreuve, des sommes d'argent seront distribuées aux meilleurs. Du pécule accumulé au fil des courses dépendra en grande partie la compétitivité de votre



Play Back



A la vue du résultat, la modélisation des voitures a dû nécessiter un temps fou.

Machine Selection

NSX



## Des "replay" dignes de la télévision !

voit  
rer  
méca  
autr  
pour

Rassu  
jeu n  
en p  
pour  
sur d  
Porse  
prop  
colle  
que s  
neï p  
d'égal  
ne n  
jorité  
Toute  
Soleil  
présen  
truses  
pour n  
je ne d  
Mais C  
très b  
frise la  
une sin  
Le con  
simple  
freinage  
au mill  
play" p  
part, c  
PlaySta  
vues au  
une aut  
tions so  
d'en vo  
autres c  
c'est un  
ce-là. V

Play Back



voiture, sachant que vous pourrez améliorer les capacités de votre nouvel amour mécanique ou carrément en acheter une autre. Il nous semble même que vous pourrez aller jusqu'à la laver !

## La course dans le sang !

Rassurez-vous, Gran Turismo est un jeu non-violent. Avec 11 circuits en préparation (8 sont prêts pour l'instant), la plupart sur des tracés naturels à la Porsche Challenge, le jeu propose également une collection de voitures que seul le Sultan de Brunel pourrait se targuer d'égaliser ! Avec, jeu d'origine nipponne oblige, une majorité de belles japonaises.

Toutes les marques du pays du Soleil Levant sont effectivement représentées, avec cependant quelques "intruses" de luxe comme les belles Chrysler pour ne citer que cette marque à laquelle je ne dois absolument rien...

Mais Gran Turismo n'est pas seulement très beau - la modélisation des voitures frise la perfection - c'est aussi et surtout une simulation d'un réalisme incroyable. Le comportement des bolides y est tout simplement hallucinant ! Des points de freinage aux survirages, tout a été étudié au millimètre. Quant à l'option du "replay" pour revoir sa course depuis le départ, c'est même carrément la télé sur PlayStation ! Avec, pour l'instant, deux vues au choix, une à la "Ridge Racer" et une autre de derrière l'auto, les sensations sont idéales. Bien entendu, on attend d'en voir beaucoup plus, notamment les autres circuits et autos, mais croyez-nous, c'est un véritable petit bijou qui s'annonce-là. Vivement l'année prochaine !



Le choix des voitures est très impressionnant. Et encore, on ne les a pas toutes vues



Les circuits se déroulent pour la plupart dans de belles forêts bien vertes, comme on n'en voit plus



Si je vous dis que ce fêta-à-queue est ultra réaliste, cela ne vous dira rien : il faut le voir pour pouvoir apprécier !

# STARGAMES

10, RUE ASTRID-7600 PERUWELZ (BELGIQUE)

TEL: 0032 (0) 69777166

Vente par correspondance

LISTE COMPLETE  
SUR DEMANDE

## JEUX PLAYSTATION

FRANCAIS  
BELGE

ALBITE ROUGE	329	1999	MONOPOLY	325	1950
A. SENNA KART 2	329	1999	MONSTER TRUCKS	319	1299
AIR COMBAT 2	299	1799	MOTO RACER	319	1899
AGENTARMSTRONG	329	1999	MOTOR MASH	329	1999
BUBSY 3D	329	1999	NAMCO MUSEUM V.5	269	1599
BUG RIDERS	329	1999	MASCAR 92	309	1250
COMMANDCONQUER	309	1250	NHL 92	309	1250
COLONY WARS	329	1999	NIGHTMARE CREAT.	299	1799
COURIER CRISIS	329	1999	NUCLEAR STRIKE	319	1299
CROC	319	1599	ODD WORLD	329	1999
DISC WORLD II	329	1999	OVERBOARD	299	1799
DBZ FINAL BOUT	279	1899	PANDEMONIUM 2	329	1999
DUKE NUKEM 3D	329	1999	PARAPPA THE RAPER	269	1599
DYNASTY WARRIOR	309	1250	PGA TOUR 92	309	1250
EXPLOSIVE RACING	325	1950	RALLY CROSS	269	1599
FATAL FURY	269	1599	RAPID RACER	299	1799
FINAL FANTASY 7	329	1999	RAY STORM	269	1599
FIGHTING FORCE	329	1999	RAY TRACER	269	1599
FORMULA KARTS	329	1999	RESIDENT EVIL	325	1950
FORMULA ONE 97	329	1999	DIRECTOR CUP	299	1799
FRODOG	329	1999	ROSCOE MAC QUEEN	329	1999
G-POLICE	329	1999	SOUL BLADE	329	1999
GRANDTHEFTAUTO	269	1599	S.FIGHTER COLLECT.	329	1999
HEAVEN GATE	329	1999	STREET FIGHTER EX+	329	1999
HERC'ADVENTURE	329	1999	SUIKODEN	309	1250
HERCULES	269	1799	SUPER SONIC RACER 2	325	1950
ISSA PRO	329	1999	TETRIS	325	1950
JERSEY EVIL	329	1999	TIME CRISIS+GUN	409	2099
JURASSIC PARK	329	1999	THE NOTE	309	1250
KING OF FIGHT. 96	329	1999	TOMB RAIDER 2	325	1950
KUWASHI 3D	269	1799	TOSHINDEN 3	299	1799
LUCKY LUKE	299	1799	TOTAL DRIVING	329	1999
MAGELAYER	329	1999	TOURING CAR	329	1999
MARVEL HERO	319	1299	V-RALLY	319	1299
MDK	269	1599	WARCRAFT 2	309	1250
MEGAMAN BATTLE	309	1250	WARP HUNTER	329	1999

## LES PROMOS A 149FF - 899FF

BUST-A-MOVE 2 RAYMAN WIPE OUT DESTRUCTION DERBY...  
RIDGE RACER... AIR COMBAT... TEKKEN... TOSHINDEN TRUE  
PINBALL... FIFA 96 PGA TOUR 96... WORMS ROAD RASH. FADE  
TO BLACK ALIEN TRILOGY (TRACK AND FIELD 169FF 999FF)

## LES ACCESSOIRES

CONSOLE+1 PAD	975	5050
CONSOLE+2 PADS+1 M.CARD	1190	7250
ACTION REPLAY	325	1950
ALLONGE CABLE PAD 2 M	55	330
CABLE RGB	89	540
MEMORY CARD COLOR 15 blocs	110	660
MEMORY CARD SONY 15 blocs	119	715
PAD SONY	129	780
PAD ANALOGIQUE	209	1250
PAD TURBO.	85	510
VOLANT+PEDALIER	429	2599

BON DE COMMANDE A RETOURNER A STARGAMES 10, rue ASTRID  
7600 PERUWELZ (BELGIQUE)

TITRES	PRIX	NOM: .....
		PRENOM: .....
		ADRESSE: .....
		VILLE: .....
		Code postal: .....
		PAYS: .....
<small>TRANS DE PERUWELZ - 1599 (OU 1309) CONSOLE 699 (OU 369FF) CONTRE REMBOURSEMENT - 569 (OU 309FF)</small>		<input type="checkbox"/> PAR CHEQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> PAR CHEQUE POSTAL <input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT
TOTAL		TOUS NOS PRIX SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VENTE PAR CORRESPONDANCE ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PAGE 11/97



# Des jeux de plateau dans votre console

Editeur : Hasbro

Disponibilité : N.C.

Réservé à un public «famille» désireux de partager sur écran les joies des jeux de plateau, les titres Hasbro jouent la carte du convivial et nous font profiter de recettes déjà éprouvées. Au programme : transactions immobilières et stratégie.

Par Dave Martignoli



Boulevard Malesherbes P2200

Les deux titres ici présentés possèdent déjà une renommée mondiale qui les placent parmi les plus connus qui soient. Ces deux titres sont le Monopoly et Risk. Les voir débarquer sur PlayStation peut paraître anecdotique, voire sans intérêt. C'est un point de vue défendable. Ceci étant dit, leur adaptation sur console est loin d'être une mauvaise chose. Dans le cas de Risk, le jeu se paie même le luxe d'innover quelque peu. Commençons d'ailleurs notre présentation avec ce dernier. Comme de bien entendu, le jeu se résume, graphiquement parlant, à l'étalage d'une carte du monde divisée en de nombreux territoires. Risk inclut deux modes : classique et extrême. Le premier reprend exactement le principe du jeu de plateau, tandis que le second mode y ajoute quelques fioritures et options. Six joueurs en mode classique ou huit en mode extrême, peuvent s'essayer au jeu et tenter de conquérir le monde. Evidemment, les stratégies, les alliances et les fourberies vont bon train... L'interface est simple, claire, et on s'y retrouve aisément. Pour illustrer les combats, en mode extrême, de petites séquences en images de synthèse vous montrent des soldats sur le champ de bataille, tirant, marchant sur l'ennemi, tombant sous les balles... De petites animations bienvenues car beaucoup plus vivantes que celles trop simples qui s'affichent en mode classique. De plus, ce mode plus excitant contient des événements aléatoires comme une catastrophe qui anéantit un certain nombre de troupes, ce qui apporte un côté encore plus hasardeux au jeu. Un mode «édit» vous permet même de placer vos troupes comme vous le désirez, sur le monde entier ou sur un continent



détailé, tout en proposant les conditions de victoire, etc. Au-delà d'une réalisation moyenne, Risk se montre toujours hautement intéressant, et c'est bien là le principal. En ce qui concerne le Monopoly, il y a peu de choses à dire. En effet, il reprend exactement le principe du jeu de plateau, il se joue jusqu'à quatre joueurs, et le tout est agrémenté de petites séquences lors des déplacements de votre pion (une voiture, un chapeau... des trucs ringards mais super rigolos). On aime ou on n'aime pas, mais le jeu reste toujours aussi prenant. Il est bon de signaler que ces deux titres acceptent la souris et que le confort de jeu en est grandement amélioré.



## Rush Konami ne perd pas le Nord

Alors que Metal Gear Solid attire tous les projecteurs, Konami prépare activement d'autres titres. Les RPG restent un sujet de prédilection chez l'éditeur nippon, qui prépare Suikoden 2, Life Azure Dreams (dans lequel il sera possible de croiser des races animales), et peut-être... Vandal Hearts 2. Interrogé sur le sujet, un responsable de la firme a en tout cas déclaré que le titre avait "de très fortes chances" de voir le jour.



ions de  
isation  
haute-  
principal.  
y a peu  
exacte-  
que jus-  
émenté  
tements  
au... des  
On aime  
toujours  
que ces  
que le  
élioré.

ne perd  
ord

saldo attire tous les  
prépare activement  
résultat un sujet de  
diteur nippon, qui  
l'ère Azure-Dream  
possible de croiser des  
de l'ère... Vandal  
le sujet en respon  
tout cas déclare que  
bonnes chances de

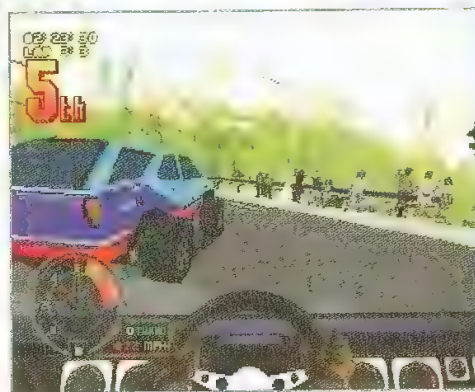




# Hardcore 2

Editeur : ASC Games - Disponible en novembre 97

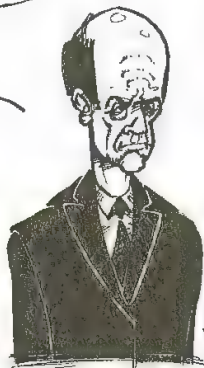
**E**t c'est reparti pour de nouvelles ballades dans les bois avec vos copains du club 4x4. Plus de camions, plus de pistes, voilà ce que nous promet cette suite de Hardcore 4x4. Les 8 nouveaux circuits vous emmèneront dans le Grand Canyon, Las Vegas ou bien encore la Nouvelle Orléans, et ce aussi bien de jour que de nuit. Vous pourrez vous admirer sous toutes les durites grâce aux quatre vues proposées, et chaque fin de course vous permettra de customiser votre engin à plusieurs niveaux. Enfin, deux joueurs auront le loisir de se battre par écran splité interposé. Les rebonds à outrance devraient également être au rendez-vous.



## R Hudson officiellement rallié à Sony

Hudson a récemment annoncé ses intentions de développer sur PlayStation. Ses deux premiers jeux sont de nouvelles versions de ses classiques, Bomberman World et Momotaro Dentetsu 2. Le premier est bien sûr l'adaptation du jeu fétiche de l'éditeur, le second un jeu de simulation type Sim City, qui s'intéresse essentiellement au business.

JE VAIS  
ENFIN POUVOIR  
M'ÉDUIQUER AVEC  
AUTRE CHOSE  
QUE DES  
JEUX  
NATHAN



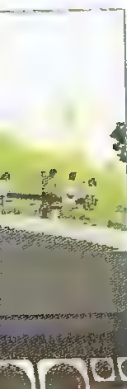
## Quand Lara Croft chante

Label: XMI Bis Records  
Disponible le 3 Novembre 97

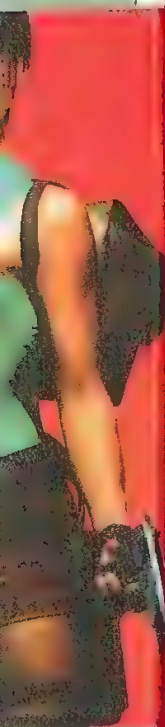
**E**







croft  
ds  
mbre 97



三國



CAO CAO

ORFÈVRE EN DÉCOUPAGE DEPUIS 2000 ANS

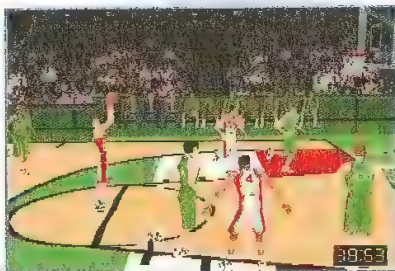
無雙



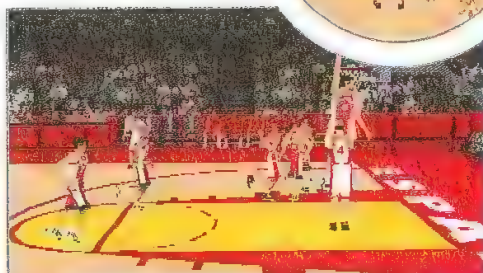
# World League Basket Ball

Editeur : Mindscape - Disponible en décembre 97

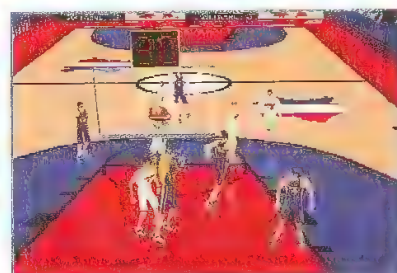
Les reflets sur le parquet sont plutôt réussis.



**E**tonnant: Cette simulation de basket éditée par Mindscape ne mettra pas en scène les 29 équipes de la NBA mais 64 équipes internationales organisées en huit divisions. Bien sûr, cela ne vous empêchera ni d'affronter les vedettes américaines ni de maltraiter violemment ce pauvre arceau en "dunkant" de toutes vos forces de 35 façons différentes ! World League Basket Ball vous donnera également la possibilité de créer vos propres équipes, de consulter une masse de statistiques ainsi que de choisir parmi plus d'une dizaine d'angles de caméra. Graphiquement assez proche du premier Total NBA, ce soft aura au moins l'avantage de faire découvrir aux amateurs de basket des équipes moins médiatisées que celles de la NBA. Souhaitons que la jouabilité et la rapidité soient de la partie. Test le mois prochain.

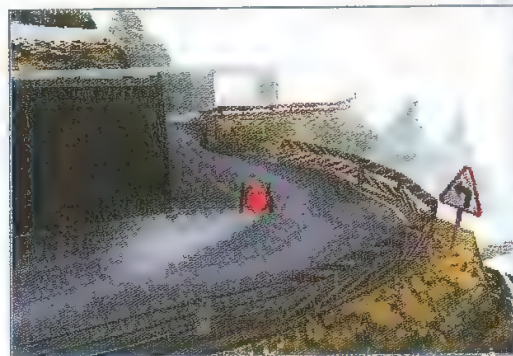


Trois modes de jeu sont prévus : démonstration, saison et tournoi classique.

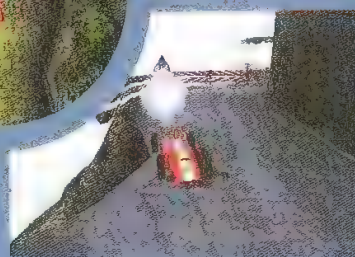
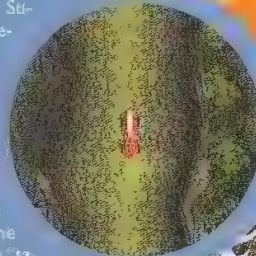
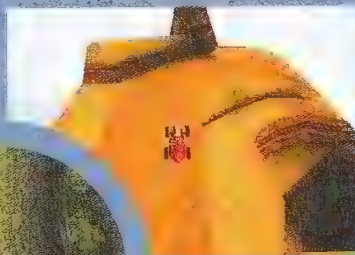


# Supersonic Racers 2XS

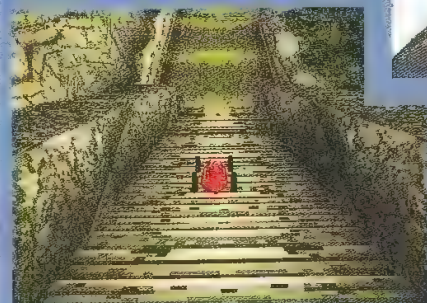
Editeur Mindscape  
Disponible début 1998



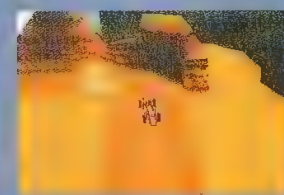
**U**n nouveau moteur 3D, 30 images par seconde, des graphismes améliorés, 32 circuits aux dénivelés délirants répartis sur huit mondes différents et un mode multijoueur convivial : tels sont les arguments de cette suite au nom commercialement très inspiré ! Supersonic Racers 2XS disposera également d'un système de caméras dynamique et astucieux qui permettra de conserver en permanence quatre joueurs humains à l'écran. Un jeu dans la lignée de Micro Machine V3 qui devrait en toute logique être plus passionnant qu'une partie d'Atmosfear après une "taboulé-party" ! On vous en reparle très prochainement.



L'AD des adversaires a été revue à la hausse pour que les parties en solo soient plus intéressantes



Chaque véhicule aura ses propres caractéristiques et ses propres armes



## Rush Namco annonce de nouveaux "classiques"

L'éditeur nippon, après la série des Namco Museum, lance une nouvelle collection de ses anciens titres. Namco Anthology Vol. 1. La différence ? Dans cette série, on trouvera deux versions de chaque titre, l'originale et l'arrangée. Le premier volume contiendra les jeux suivants : Babel (Puzzle), Wrestleball (Sport), Star Luster (Shoot), et Conquerors Continent (simulation). Le quatrième âge devrait apparaître.



# 三國無雙

LU BU

LEUR EN GROS, DEMI GROS ET DETAIL



lfeur Mindscape  
nible début 1998



hausse pour que les  
ntes.





# 三國

# DYNASTY



AU MOINS UNE FOIS DANS VOTRE VIE

ESSA



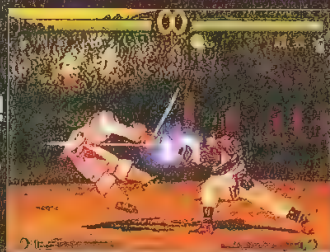


# 無双

## WARRIORS™

RE VIE

ESSAYEZ DE COMBATTRE DIGNEMENT.



KOEI



Par Mouraine Khil

# Les Chevaliers de Baphomet 2, Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Revolution Software - Genre : Aventure - Disponibilité : Novembre 1997



Le genre "aventure" donne l'impression de ne compter que sur deux - dignes - représentants : Les Chevaliers de Baphomet et Discworld. Ça tombe bien, on vous parle de leurs suites dans ce numéro !

Georges Stobbart, héros malgré lui des premières aventures des Chevaliers, vient de signer son second contrat avec la Revolution Software Inc. Cet acteur américain venu tout droit des fonds marins californiens, est vraiment hors-normes. On peut même aller jusqu'à dire, sans trop se mouiller, qu'il est de la trempe des plus grands. James Fishman, Keith Jarret Depoison, etc. C'est bien connu, seuls les plus renommés héritent



"La rose est la meilleure des aides" disait Lao Tseu. Il n'avait vraiment pas tort le bougre.



Ah ! C'est ce petit incendie qui pensait m'arrêter !

des plus grands rôles. C'est ce qui arrive une fois de plus à notre foulneur bien aimé, dans le film... (enfin... le jeu). Georges devra cette fois enquêter du côté de l'Amérique du Sud, et partir sur les traces de dangereux trafiquants de drogue... Du moins, c'est ce qu'il croyait au départ...

Georges ouo  
Maya par

Car en réalité, la vérité est tout autre... Je l'avoue, j'aime bien cette formule. Les brillants scénaristes de ce nouveau long métrage se sont inspirés, une fois n'est pas

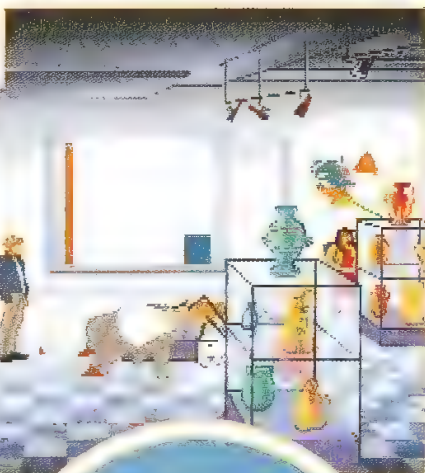


Les Boucliers de Quetzalcoatl ont tout pour devenir le jeu d'aventure de référence sur PlayStation





Georges Stobbari  
a encore été  
se fourrer dans  
un joli pétrin !



coutume, d'une ancienne légende Maya. Logique : l'époque Maya c'est plutôt ancien. Cette légende donc, veut qu'un dieu d'une grande bonté, du nom de Quetzalcoatl, se soit fait éjecter par les siens, gratuitement, allez hop circulez, puis remplacer illico par un autre dieu, plus vil, du nom de Tezcatlipoca. A vos souhaits. Or, ce dernier avait une fâcheuse tendance à réclamer sans cesse des sacrifices humains. Arriva donc ce qui devait super arriver : des prêtres excédés et surentraînés l'enfermèrent à l'aide de trois pierres magiques dans une pyramide. Vous voyez le topo? Dès lors, seule une éclipse totale avait le pouvoir de le réveiller... Les pilliers "Conquistadores" passèrent, et les précieuses pierres disparurent... Et c'est là que vous intervenez, vous, Georges le magnifique, dans ce rôle qui vous sied à merveille. Moteur... action ! Sous vos yeux, Nico, votre ex petite amie que vous accompagnez dans une enquête, se fait enle-



ver par des molosses. Une flèche bien placée a fait son effet... A vous de savoir pourquoi.

Une enquête simplifiée

Tout comme dans le premier "Baphomet", votre délicate investigation vous mènera dans l'Europe entière et bien sûr dans quelques régions hostiles de l'Amérique du Sud. Dialogues et recherches d'objets seront plus que jamais d'actualité. Ouvrez l'oeil, fourrez votre nez partout et réfléchissez ! Pour encore plus de convivialité, les clics ont même été simplifiés, de même que les menus, plus simples d'accès. Et, on ne le dira jamais assez : munissez-vous d'un sourire, c'est mieux ! C'est même plus rapide maintenant... Sans être dans la lignée du premier volet pour ce qui concerne la trame, Baphomet 2 réjouira les fans de la première heure, par sa grande beauté. Mais le premier tableau pourrait bien mettre les nerfs des néophytes à rude épreuve ! Bref, cette suite est grandiose et on s'en pourlèche déjà les babines. Bonne nuit.





Parfois, il vaut mieux attendre

PlayStation  
NUMÉRO 15 • DECEMBRE 1997

Encore plus fou !  
**Crash Bandicoot**  
est de retour

Incomparable **Tomb Raider 2**  
Le test complet

En vente dès  
le 5 décembre

© Universal Interactive Studios

Dans

7

COLONY



CRASH E



G-POLICE



d'ac



# ten dre pour ne pas être déçu...

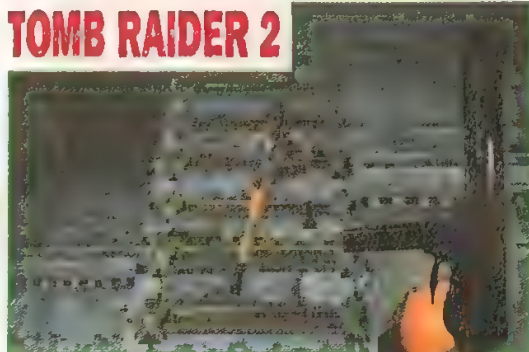
Dans le prochain PlayStation Magazine

## 7 démos jouables

**COLONY WARS**



**TOMB RAIDER 2**



**CRASH BANDICOOT 2**



**OVERBOARD! - 2 joueurs -**



**G-POLICE**



**TOCA TOURING CAR**



**MACHINE HUNTER**



Il s'agit d'un guide  
d'achat de tous  
les jeux  
de Noël !

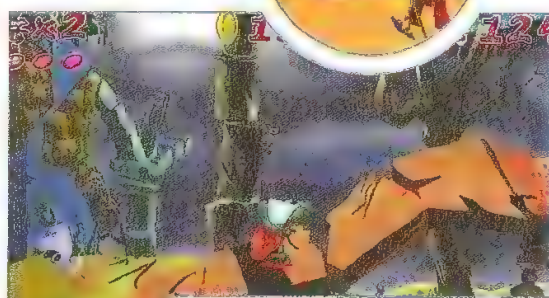


Editeur : Microïds  
Disponible en  
décembre 97

# znogoud



**D**evenir calife à la place du calife, ça vous branche? C'est ce que vous propose ce jeu développé par Microïds (encore eux !). Au menu de ce petit jeu de plate-forme 100% french : 14 niveaux délirants entièrement peints à la main par des professionnels du dessin animé, des scènes cinématiques et une centaine de personnages modélisés et animés en 3D. Face aux futurs hits du genre (Pandemonium 2, Crash Bandicoot 2, etc.) le combat s'annonce plus que difficile, néanmoins le petit vizir acariâtre et barbichu devrait séduire les plus jeunes d'entre vous, ainsi que les fans de l'œuvre de M. Tabary. Souhaitons toutefois que les défauts de jouabilité soient corrigés dans la version définitive... Test le mois prochain.



## Fous de FF VII !

**R**ush Parmi les jeux de SquareSoft qui sont attendus par les japonais en ce moment, on trouve Final Fantasy VII. En effet, aussi incroyable que cela puisse paraître, sachez que FF VII est (re)sorti au Japon le 2 octobre dernier dans une version "internationalisée". Il s'agit en fait du titre français qui contient des éléments supplémentaires. Les joueurs nippons, se sentant lésés, ont obtenu cette seconde mouture après avoir vivement protesté auprès de l'éditeur ! Combien vont-ils en vendre cette fois-ci?

## Critical Depth

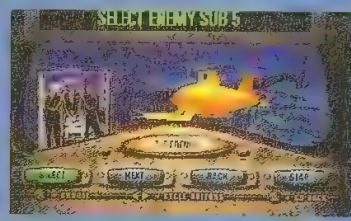
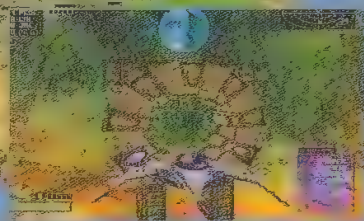
Editeur : GT Interactive - Disponible en décembre 97



**D**ernière ce nom barbare se cache un soft de combat se déroulant dans les fonds marins. Le concept est décidément très original...

### Le face à face selon Cousteau

Piochez dans un panel de 12 engins hydrauliques de mort avant d'affronter votre adversaire dans l'une des 11 redoutables arènes aquatiques. Saisissez les différentes options qui parsèment les fonds pour booster votre armement. En fait, telles seront les habitudes à acquérir dans ce jeu aux musiques très proches du film Abyss. Vous bénéficierez de plusieurs modes de jeu, dont le Battle, qui vous opposera à un nombre déterminé d'ennemis dans l'arène de votre choix. Le mode Death quant à lui, vous invitera à couler un maximum de vaisseaux. La possibilité de jouer à deux via un écran splitté nous laisse présager de longues soirées d'amusement sous le signe de Neptune ! Un remake de la célèbre chanson "Fais-moi des choses aquatiques".





# Kickers

LA LÉGENDE EN MATCH

je t'aime en Kickers!



LISTE DES  
POINTS DE VENTE  
DISPONIBLE AU  
02 91 43 15 31



Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par des tacles aux chevilles ou des tendons déchirés. Au-delà des tensions, des coups de gueule à la mi-temps et des frustrations de fin de match. Au-delà du désir de vaincre.

## Au-delà des limites,

il y a France 98.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Votre seul but : la qualification.



[www.easports.com](http://www.easports.com)

Sony PlayStation™



Windows® 95



# FIFA

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE

# 98



The Spirit of the Game

Windows® 95

Microsoft Corporation and EA



Par Raymond Lebouf

# Spawn

Editeur Sony of America - Disponible début 1998

On connaissait le comic book et le dessin animé (prochainement diffusé sur Canal Jimmy), il y aura bientôt le film et le jeu vidéo. Spawn se décline à toutes les sauces... piquantes !



L'origine du mouvement se trouve un homme : Todd McFarlane, dessinateur américain dont le QG est à Poenix dans l'Arizona. Il est l'un des rares surdoués à avoir quitté Marvel Comics avec succès ! Une réussite qu'il doit exclusivement à Spawn, une BD punch créée il y a cinq ans. Elle met en scène un malheureux tireur d'élite transformé en souffre-douleur par un démon de l'enfer. Son seul objectif est de retrouver sa femme... Beau et prenant, le comic book Spawn s'est vendu à des millions d'exemplaires.

## Plus de destinations

Cet engouement pour l'histoire de ce personnage anti héros s'est traduit par plusieurs adaptations sous des formes bien différentes : un dessin animé, diffusé sur HBO aux States et Canal Jimmy en France ; un film, annoncé pour le 10 décembre dans l'Hexagone ; et un jeu vidéo sur PlayStation. Puisque le jeu, un beat them up de la trempe de Fighting Force, n'est pas prévu

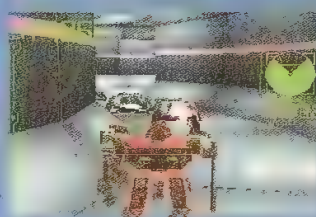
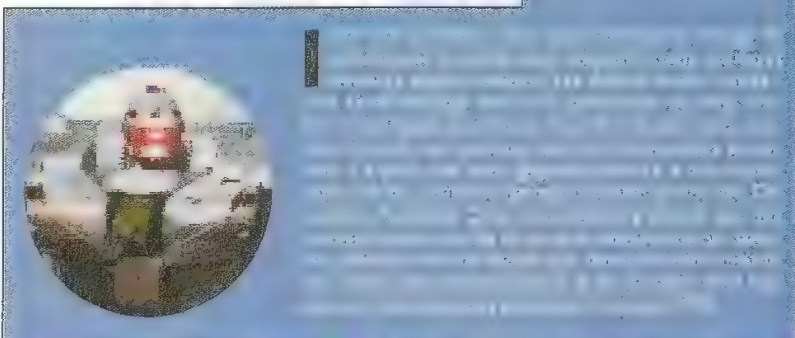
pour tout de suite, un bon conseil : allez découvrir le comic si ce n'est pas déjà fait, ou rendez-vous prochainement dans les salles pour voir un long métrage nettement meilleur que Mortal Kombat !



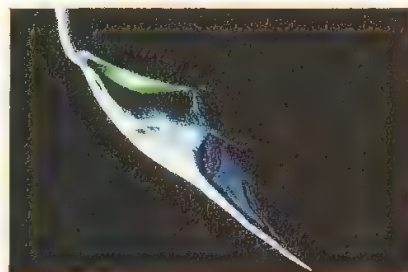
Contre toute attente, le long métrage est violent.. Et aussi très beau visuellement.

# Armored Core

Editeur : Sony - Disponible au premier semestre 98



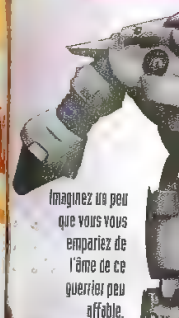
## GARAGE



Réussite : les américains sont friands de jeux de sport, surtout lorsqu'ils s'agit de baseball ou de foot américain. Il y a encore peu, c'était John Madden Football '97 d'Electronic Arts qui était le jeu le plus acheté en Amérique du Nord, mais les ventes continuelles de Tekken l'ont peu à peu détrônée de la première place. Tekken 2 en est en effet à 670 000 unités vendues, chiffre qui pourrait, d'après les professionnels, être battu par FF7 d'ici l'année prochaine.

30  
Do

Qui a e  
DP : Pers  
néral. L'i  
persona  
tous un e  
En quoi  
DP : Il pe  
non plus  
sous form  
Êtes-vous  
DP : Seul  
ailes...



Imaginez un peu  
que vous vous  
empariez de  
l'âme de ce  
guerrier peu  
affable.





l : allez décou-  
ait, ou rendez-  
elles pour voir  
meilleur que



et aussi très beau vi-

re  
stre 98



EP  
LEGS HP  
CORE UP  
452  
374  
143  
AP  
HEIGHT

## 3 questions au maître, David Perry

Qui a eu l'idée d'un tel jeu?

DP : Personne en particulier, l'équipe de Shiny Entertainment en gé-  
néral. L'idée de pouvoir s'emparer des âmes et ainsi de jouir de  
personnalités et de capacités physiques différentes nous a semblé à  
tous un excellent point de départ pour un jeu.

En quoi le moteur 3D est-il révolutionnaire?

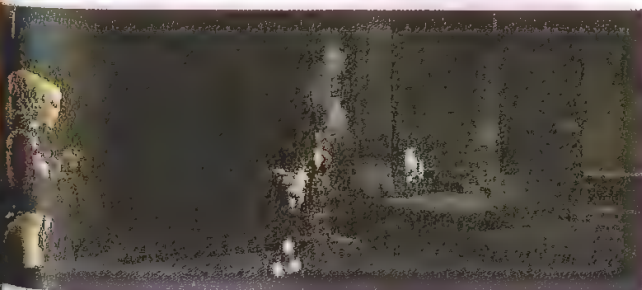
DP : Il permet notamment d'enregistrer chaque personnage du jeu  
non plus sous forme de polygones associés les uns aux autres mais  
sous forme d'une seule et unique entité.

Etes-vous un ange?

DP : Seulement si l'on considère que parfois je me sens pousser des  
ailes...



Imaginez un peu  
que vous vous  
expariez de  
l'âme de ce  
guerrier peu  
affable.



# DECOUVREZ LES PREMIERES AVENTURES DE LARA CROFT DANS

## TOMB RAIDER

### AU PRIX EXCEPTIONNEL

# DE 199F\*

Generation 4 ★★★★★  
(Or)

CD Consoles ★★★★★  
(Or)

Consoles + 97%

Joystick 96%  
(Megastar)

PC Team 95%  
(Trophée)

Joypad 95%  
(Superstar)



Prix public conseillé

## OFFRE LIMITEE

jusqu'au 30 novembre 1997

Auchan - BHV - Boulanger - Dock Games - Extrapole - FNAC -  
Le Furet du Nord - Les Galeries Lafayette - Mac -  
Nugget - Surcouf - Toys'R'Us - Ultima Diff.

# EIDOS

Distribué par Eidos Interactive France  
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex



Pour plus d'informations  
[www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr)  
3615 EIDOS  
08 36 05 19 22



Par JERIN SANTORI

# Net Yaroze

Grâce à Sony C.E. et à Ken Kutaragi, les non-professionnels peuvent désormais s'initier au développement sur PlayStation. Presque huit mois après le lancement européen de la Net Yaroze, un premier bilan s'impose.

La création et la gloire à portée de tous pour 550 €, soit un peu plus de 5 000 Ffrs.

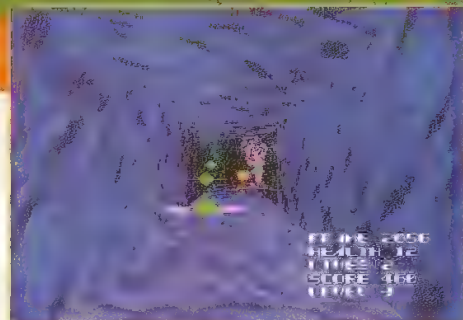


**V**ous le savez sûrement déjà, la vocation première de la Net Yaroze (la PlayStation noire) est d'être un outil de développement destiné aux passionnés de jeux vidéo comme vous et moi, désireux d'exprimer leur talent de programmeurs. L'ambition de Kutaragi? Créer un pool de talents, favoriser l'originalité et la créativité, et bien sûr parfaire la stratégie d'ouverture amorcée par Sony C.E. Jusqu'à présent 10 000 Net Yaroze ont été vendues toutes zones géographiques confondues (à savoir Japon, Etats Unis et Europe). Sony s'est fixé un objectif de 30 000 pièces maximum sur trois ans. Actuellement, le premier vivier de nouveaux créateurs demeure le Japon, suivi de l'Europe.

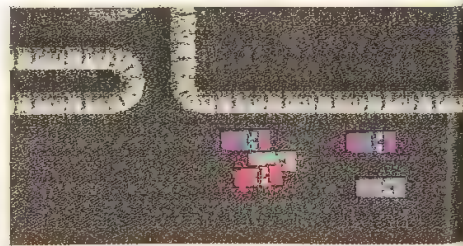
Des programmes  
intéressants  
à tout âge

Si la grosse majorité des productions Yaroze n'offre qu'un intérêt très limité, certaines sortent du lot, suffisamment en tout cas pour retenir l'attention d'éditeurs réputés (Codemasters lors du dernier ECTS à Londres par exemple).

En théorie, il est possible de développer des titres de la qualité et de la complexité de Ridge Racer.

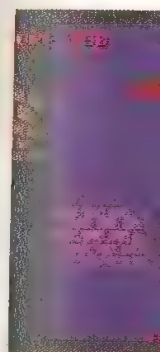


Il existe 3 sites outils dédiés aux utilisateurs de la Net Yaroze. Ces derniers peuvent y échanger des points de vue, résoudre des problèmes et faire des recherches documentaires.

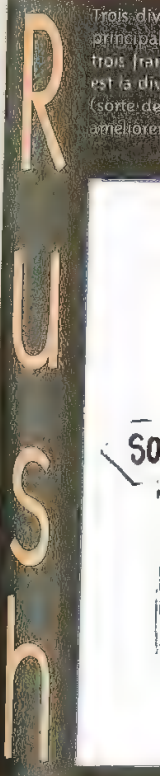


Rel  
cins  
ou

Le p  
cord  
ses  
l'Eco  
Mide  
nique  
De n  
my r  
conc  
diant  
évide  
socie  
infor  
établi  
son p  
d'ém  
teme  
rait s  
l'indu



Trois div  
principa  
trois (ran  
est la div  
(sorte de  
améliore

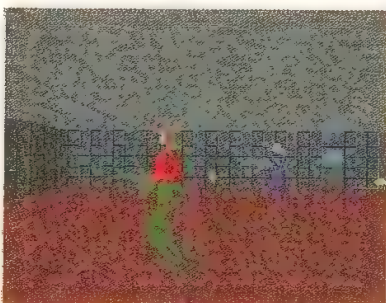
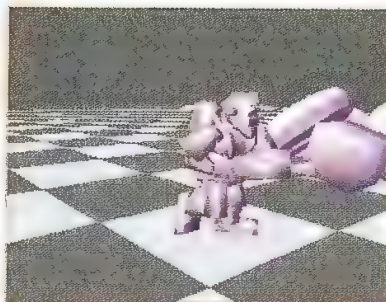




## Des démos sur le CD

Retrouvez sur le CD de démos les nouveautés Net Yaroze, ainsi que les coordonnées pour commander la machine ou récupérer toutes sortes de renseignements.

Le plus étonnant reste l'importance qu'accordent certaines écoles à la machine et ses débouchés. Ainsi depuis octobre 97, l'Ecole d'Informatique de l'Université de Middlesex dispense des cours de techniques de développement sur la Yaroze. De même, la Digital Entertainment Academy de Tokyo propose des cours de conception sur cette bécane à 53 étudiants. Cette nouvelle tendance est bien évidemment soutenue par SCEE qui s'associe avec les départements de recherche informatique et graphique des différents établissements européens. Sony a rempli son premier objectif, créer un phénomène d'émulation, qui s'il ne concerne pas exactement "monsieur tout le monde" pourrait sur le long terme être bénéfique pour l'industrie du jeu vidéo. A suivre...



## Développer sur PlayStation, c'est possible !

Trois divisions de Sony Computer Entertainment se séparent en trois nouvelles compagnies. La principale tâche des trois compagnies sera le développement et la production de logiciels. Les trois frangines s'appellent Arc Entertainment, Sugar and Rockets, et Contrail. Arc Entertainment est la division à l'origine d'Arc the Lad, Sugar and Rockets, de Qube et Gambare Monikawa-kun. (sorte de Tarnagotchi), et Contrail de Will's Arms. Ainsi indépendantes, Sony espère spécialiser et améliorer le développement des jeux. Ça promet pour l'avenir !



**AMIE LE PRO.** 01 43 57 96 27  
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)  
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

**AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!**

**ECHANGEZ VOS JEUX**

**JEU OCCAS**

ajoutez 50<sup>F</sup> POUR 1 JEU DE NEUF VALEUR

**JEU NEUF**

ajoutez 150<sup>F</sup> + 1 JEU OCCAS à 249 F

**ACHETEZ VOS JEUX**

**500 F DE JEUX D'OCCAS**

**CADEAU**

**1 ECHANGE GRATUIT à 50<sup>F</sup>**

**2 JEU NEUF**

**CADEAU**

**1 ECHANGE GRATUIT à 50<sup>F</sup>**

**PSX OCCAS 790 F NEUF 990 F POWER PACK 1290 F**

**99 F**

ACTUA SOCCER	FFA 96	NBA JAM TE	STRIKER 96
CRAZY WAR	HI OCTANE	NOVA STORM	THUNDER HAWK
CYBER SLED	IN THE ZONE	POWER SERVE	TOSHINDER
CYBER SPEED	JUPITER STRIKE	PRIME GOAL EX (AP)	TOTAL ECLIPSE
DEFCON V	KILLER THE BLOOD	RIDGE RACER	TOTAL NBA 96
DESTRUCTION DERBY	LOADED	STARBLADE	WIPE OUT
			ZERO DIVIDE

**149 F**

ADIDAS	FFA 97	NEED FOR SPEED	STAR GLADIATOR
AGILE WARRIOR	FORMULA ONE	PARCOUS	SUPER SONIC RACER
AUTH TRYLOGIE	GUNSHIP 2000	PENNY RACER	STREET ALPHA
ASSAULT RIGS	HARD CORE 434	RAIDEN PROJECT	THE D
BLAST CHAMBERS	HULK	REVOLUTION X	TIME COMMANDO
BURNING ROAD	ISS DE LUXE	RETURN FIRE	TOSHINDER II
CHEVALIER DE BAPHOMET	JACK IS BACK	RIDGE RACER BEVU	TUNNEL B1
DESCENT	JOHNNY BAZOOKA	ROAD RASH	TWISTED METAL
DOOM	LEGACY OF KAIN	SPACE HULK	VIEW POINT
EXTREME PINBALL	MAGIK CARPET	SHELL SHOCK	WARHAMMER
ESPN	NBA LIVES 96	SLAM II JAM 96	WING COMMANDER III
FADE TO BLACK	NBA JAM EXTREME	SOVIET STRIKE	

**190 F**

ADIDAS SOCCER II	CRASH BANDICOOT	IMORTAL KOMBAT TRILOGY	RESIDENT EVIL
BLACK DOWN	DARK FORCE	NEED FOR SPEED II	REBELT ASSAULT II
BLAM MACHINE HEAD	DESTRUCTO	NHL 97	STREET ALPHA II
BLAZING DRAGON	DESTRUCTION DERBY II	ON SIDE	SPACE JAM
CASPER	DIE HARD	PANZER GENERAL	THE CROW
CHEVALIER DE BAPHOMET	EXCALIBUR	PORSCHE	TOTAL N°1
CHRONICLE THE SWORDS	FINAL DOOM	PROJECT OVERHILL	TOMB RAIDER
COOL SPOT	GEX	PERFECT WEAPON	TRACK & FIELD
COMAND & CONQUER	HEXTEEN	PANDEMONIUM	TRUE PINBALL
COOL BORDER	JET RIDER	RALLY CROSS	WIPE OUT 2097
CONTRA	MADDEN 97	RAGING SKIES	WARHAMMER
CRUSADER	MOTOR TOONS II	RELOAD	X COM

**249 F**

BATTLE STATION	LBA	PETE SAMPRAS	TEST DRIVE OFF ROAD
CITE DES ENFANTS	LOST WIKING I	PSYCHIC FORCE	TOTAL NBA 97
CRID RUN	LOST WORLD	RAGE RACER	VANDAL HEARTS
DARK LIGHT CONFLICT	MACHINE HUNTER	SNA CITY 2000	VIRTUA POOL
EXHUMED	MICRO MACHINE V3	SPIDER	V-RALLY
IN THE ZONE II	OVER BLOOD	SVIKODEN	WING COMMANDER IV
JOHAN LOU RUGBY	PANZER GENERAL II	TERKEN II	X COM II

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**

**ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES**

**NOUVEAUX FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.**

**RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !**

**JEUX NEUFS PLAYSTATION 349 F MAXI**

nous contacter pour précisions

ACE COMBAT II	JOHN MADDEN 98	ROSCO MC GLEEN
ALBITE ROUGE	LOST WORLD	SQUAD BLADE
ACTUA SOCCER II	MASS DESTRUCTION	STREET FIGHTER EX
AGONY ANGSTROM	MAGIK THE GASTRORIVER	SUNSHINE
CBOC	MICRO MACH V3	SYNDICATE WARS
EXPLOSIVE RACING	MONSTER TRUCK	TIME CRISIS
FIGHTING FORCE	MOTO RACER	TOSHINDER II
FINAL FANTASY VII	ODD WORLD	TOMB RAIDER II
FORMULA ONE 97	OVER BOARD	TRANSPORT TYCOON
G-POLICE	PARAPAPA THE RAPPER	VANDAL HEARTS
HILL 98	PANDEMONIUM II	V-RALLY
NUCLEAR STRIKE	RAPID RACER	WARCRAFT II
MERCULES	RAYSTORM	WING COMMANDER IV
JOHAN LOU RUGBY	RAY TRACER	WINGS OVER

IL EST CONSEILLE D'ENVOYER VOS JEUX EN RECOMMANDATION A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

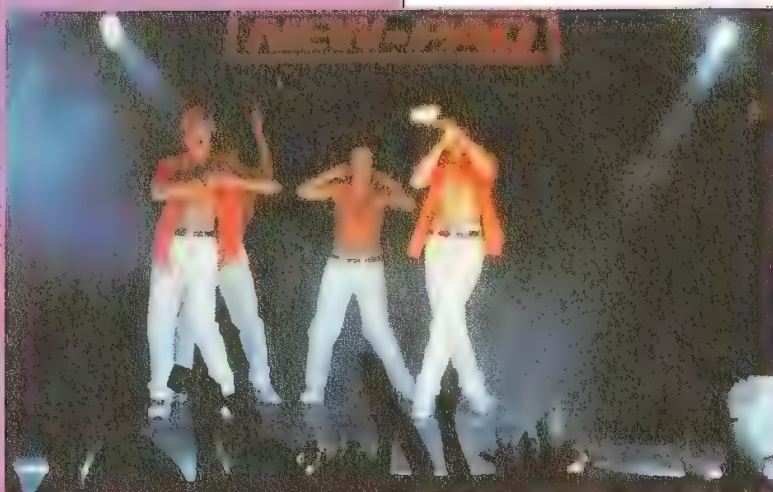
Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Vous ne pouvez pas vous inscrire sans avoir complété ces champs obligatoires.

Je soussigné(e) \_\_\_\_\_ déclare que les données fournies sont exactes et que j'accepte les conditions d'utilisation.

Le 01/01/98 à Paris





La pub télé de Parappa the Rapper, ou l'art de la dérision poussé à l'extrême !

Une PlayStation	990frs
Une Echelle	1230frs

Autres prix en fonction de la région et du mode de paiement.

Décidément, ce n'est pas l'imagination qui manque chez Sony...

# Sony casse la baraque

Si Sony a fait de la PlayStation la console la plus vendue de la planète, ce n'est pas par hasard. S'appuyant sur un plan marketing implacable, Sony a su faire de sa machine non pas un objet ordinaire mais quasiment une icône. Comment le géant de l'électronique en est-il arrivé là ?

Par Murielle Nini

La réussite en France de la PlayStation et de ses jeux ne repose pas seulement sur une technologie d'avant-garde ou sur des softs brillants. C'est aussi et surtout à la qualité de sa communication que Sony doit la clé de son succès. Présence massive dans la presse spécialisée et généraliste, appuyée de surcroît par des spots radio-télé d'un nouveau genre. Une touche "pub" jeune et moderne, qui n'hésite pas à allier humour et "agressivité". Droit au cœur. Résultats garantis ! De septembre à décembre 97, c'est plus de 1 000 spots pour le petit écran (TF1, M6, Canal + et MCM), 300 pour la radio (NRJ, Fun Radio et Skyrock), une énorme campagne d'affichage dans 88 villes, ainsi qu'une présence dans un bon nombre de magazines, qui vont envahir nos vies de consommateurs médusés. Au total, ce ne sont pas moins de 120 millions de francs de budget qui auront été mis dans la balance pour lancer les hits de fin d'année ! Qui peut tenter de rivaliser ? Personne en vérité.

Big Sony is watching you !

Mais Sony a aussi su - habilement - imposer un nom. En moins de deux ans, la PlayStation s'est constituée essence même du jeu vidéo. Les fidèles, en grande majorité des nouveaux venus dans cet étrange univers, ne jurent plus désormais que par elle. Le 8-12 ans "cœur de cible" s'est propagé vers les 15-25 ans, attirant ainsi un public différent. Pour atteindre cet objectif, Sony n'a pas hésité à multiplier les opérations en tous genres. Relations publiques (Beach Music Tour, etc.), partenariats artistiques (NTM, FFF, Menelik, etc.), mais aussi sponso-

"C'est fini M. Paris maintenant il faut rentrer chez vous."

C'est un mensonge et c'est tout. Ouvre l'ordinateur, ça n'a rien de plus.

PlayStation. Tous les détails sur le site [www.playstation.fr](http://www.playstation.fr)

PROST

Même le partenariat avec la FI, pourtant considéré comme un mariage austère et froid, n'empêche pas de se faire vraiment plaisir



Quand Alain Prost se rend dans les locaux de Sony Computer, c'est toute l'équipe qui est aux petits soins pour le triple champion du monde...



# actua SOCCER 2

**« Reste pas  
sur le banc  
de touche! »**

**Alan Shearer**

**Un réalisme encore  
jamais obtenu.  
Nouvelle technique  
de motion capture  
avec 10 caméras.**

**Une sélection  
des plus grandes  
stars du foot.**

**Les 64 plus grands  
clubs internationaux.**

**24 stades différents  
et le choix des  
conditions météo.**



**actua  
SPORTS  
SERIES**

©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.  
Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.





Par Régory Szépligier

# La PlayStation 2

## rêvée par les développeurs

Les spéculations du monde des développeurs sont justifiées, mais la PlayStation 2 reste encore un rêve... même s'il ne serait pas étonnant que Sony y travaille dur en ce moment même. L'avis des professionnels, leurs idées, leurs désirs : PlayStation Mag vous livre un peu du rêve.

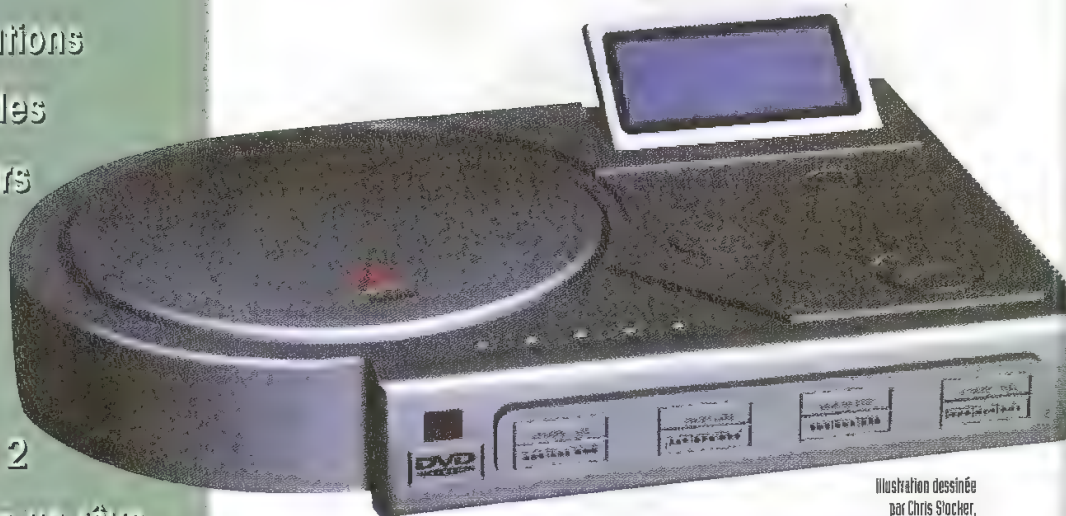


Illustration dessinée  
par Chris Stocher,  
propriété de PlayStation Magazine UK.

Ce sont nos confrères de PlayStation Magazine Angleterre qui ont, les premiers, mené l'enquête sur la console qui pourrait succéder à l'actuelle PlayStation. Bien que Sony ne témoigne aucune volonté de passer à la génération suivante (d'ailleurs, officiellement, la PlayStation 2 n'existe pas), les développeurs s'attendent au meilleur de la part du géant.

### Les spéculations techniques

Quelques indices provenant des hypothèses de professionnels, des tendances vers lesquelles s'orientent la technique et les nouvelles machines ont permis d'élaborer une vue d'artiste de ce que pourrait être la PlayStation 2, et de spéculer sur ses possibilités. C'est le vétéran industriel Mark Atkinson de Computer Artworks qui a été questionné pour concocter les données idéales de la machine.



C'est une machine de rêve dont les capacités incluent des effets 3D qui existent, mais n'ont pas encore été exploités par les machines actuelles. Cependant la plupart des industriels du milieu pensent que la PlayStation pourrait tenir encore 3 ans

La PlayStation  
chez  
en po  
déco  
quelq

sans être rev  
(utilisé pour C  
jeux PlayStati

Tout ceci res  
de cette mach  
technique déta  
qui l'on doit  
probante de c  
seront de tout  
sans doute uti  
plus proche de

La fan

Interactive (C  
eugie Micropro  
l'abonnement aupa  
Arts vient de com  
Metal), pour la m  
le premier titre d  
X-Real Depth jeu

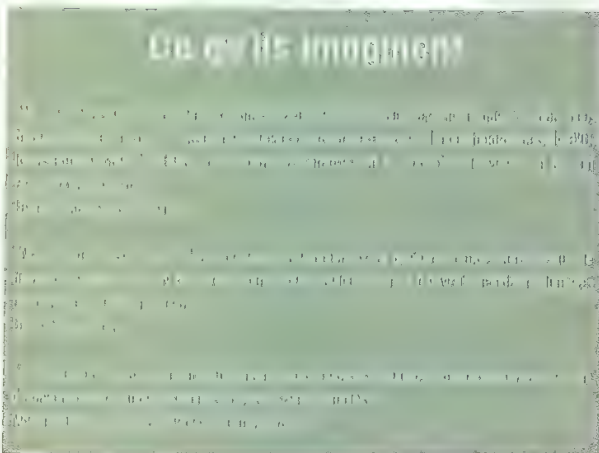


La PlayStation 2 n'existe pas chez Sony. Les développeurs en parlent, mais nous ne la découvriront pas avant quelques années.

sans être revue, d'autant plus que le nouveau kit de développement (utilisé pour Gran Turismo) devrait permettre à une nouvelle génération de jeux PlayStation de voir le jour.

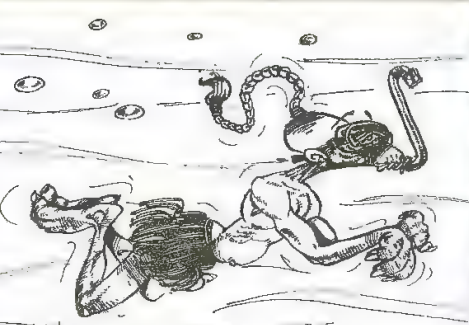
## Des faits?

Tout ceci reste du domaine de la prédiction. En fait, tout ce qu'on sait de cette machine, c'est qu'elle arrivera un jour, mais aucune spécification technique détaillée n'existe. Après examen du travail de Chris Stocker, à qui l'on doit l'image, force est de constater qu'il s'agit d'une vision probable de ce que pourrait être une PlayStation 2. Les professionnels seront de toutes façons les premiers à l'approcher, et leurs idées seront sans doute utilisées par Sony pour concevoir une machine encore plus proche de la perfection!



## La famille GT s'agrandit

GT Interactive (l'Odyssée d'Abe), après avoir récemment acquis Microprose (Gunship 2000), grosse boîte de développement auparavant distribuée en France par Electronic Arts, vient de compléter le rachat de single track (Twisted Metal), pour la modique somme de 15 millions de dollars. Le premier titre développé par Single Track pour GT sera Critical Depth, jeu d'action sous-marin en 3D temps réel.



RUSH

# POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot



OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H À 19H

NOUVEAU

990 F



la PLAYSTATION 2 + 1 manette  
+ cadeau 100 f en bons d'achats

PLAYSTATION  
neuf  
PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO

ALERTE ROUGE	349 F	NBA LIVE 98	349 F
NIR COMMAND 2	349 F	NUCLEAR STRIKE	349 F
CASTLEVANIA	349 F	NHL HOCKEY 98	349 F
DUKE NOUVEAU 3D	349 F	PANDEMONIUM 2	349 F
ODYSSEY D'ABE	349 F	POWER SOCCER 2	349 F
BATMAN ET ROBIN	349 F	STREET FIGHTER 2 COLLECTION	299 F
BUSHIDO BLADE	349 F	DAVID HAGEN	329 F
COLEBY WARS	349 F	RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	299 F
CRASH BANDICOOT 2	349 F	SOUL BLADE	349 F
CROC	349 F	TOMB RAIDER 2	349 F
FIFA SOCCER 98	349 F	TOURING CAR CHAMPIONSHIP	349 F
HORTON TUNCE	349 F	TIME CRISIS + GUN	349 F
FORMULA ONE 97	349 F	TURBO RACING	349 F
CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349 F	V RALLY	349 F
G POLICE	349 F		
FINAL FANTASY 7 VF	349 F		
NERGULE	299 F		
NIGHTMARE CREATURES	349 F		
MOTO RACER	349 F		
POWER SOCCER 2	349 F		

Nous reprenons\*  
vos jeux et accessoires  
playstation  
aux meilleures  
conditions du marché !!!

\*paiement immédiat en boutique  
et par correspondance.

PLAYSTATION

occasion  
PLAYSTATION

STRIKER	99 F	POED	149 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	NHL FACE OFF	149 F	COOL BOARDERS	199 F
TOTAL ECLIPSE	99 F	TIME COMMAND	149 F	KING'S FIELD	199 F
REAL STORM	99 F	SPEEDSTER	149 F	EPHEMERIS	199 F
KILLER THE BLOOD	99 F	FIFA SOCCER 97	149 F	LEGACY OF KAIN	199 F
KIDDE RACIN	99 F	NEED FOR SPEED	149 F	WHEELY WACED	199 F
BLADE MACHINE BLAD	99 F	AVIATOR POWER SOCCER	149 F	WIPE OUT 2097	199 F
NIN JAM II	99 F	RIDE REVOLUTION	149 F	NBA LIVE 97	199 F
MAGIC CARPET	99 F	RETURN FIRE	149 F	EXHUMED	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	CHESS	149 F	RESIDENT EVIL	199 F
TUNNEL 81	99 F	RAYMAN	149 F	RACE RACER	199 F
TOTAL NKA 98	99 F	EXTREME GAMES	149 F	NHL 97	199 F
STARBLADE ALPHA	99 F	FORMULA 1	149 F	TOMB RAIDER	199 F
ACTUA SOCCER	129 F	BUST A MOVES 2	169 F	TEKKEN 2	199 F
JACK IS BACK	129 F	TRUCK AND TILLD	169 F	TOTAL NBA 97	199 F
LOADED	129 F	HUGOLINK HUAN	189 F	MORTAL KOMBAT TRYLO	199 F
THUNDER HAWK	129 F	DISRUPTED	189 F	PANDEMONIUM	199 F
WING COMMANDER 3	129 F	TOTAL N° 1	189 F	SOULBLADE	229 F
FADE TO BLACK	149 F	ROAD RASH	189 F	VANDAL HEARTS	249 F
THE D	149 F	DESTRUCTION DERBY 2	199 F	ISS PRO	249 F
SLAM AND JAM	149 F	RACING SKIES	199 F	JONAH LOMU RUGBY	249 F
DYNAMIC SOCCER	149 F	COMMAND & CONQUER	199 F	MICROMACHINE VS	249 F
DISWORLD	149 F	PROJECT X2	199 F	K RALLY	249 F
		CHRONICLE SWORD	199 F	SOULBLADE	249 F

Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis, offerts dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES  
31, rue de Reuilly 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MONDIAL LETTRE ☐ CARTE BANQUE N° .....  
☐ CREDIT CARD



Par Hoard, ne Win!

Déjà présenté dans ces colonnes le mois dernier, Toca Touring Car est enfin arrivé à sa phase terminale de développement. Et par là même dans notre rédaction. Premières impressions après quelques sublimes tonneaux...

# Toca Touring Car

Editeur : Codemasters - Disponible en Décembre 97

Quand le créateur de Micromachines V3 décide de se confronter directement aux super-productions automobiles disponibles sur le marché, il ne fait pas le voyage pour rien ! Officiellement licencié par Toca, qui régit le championnat anglais de Touring Car, l'éditeur d'outre-Manche a su mobiliser pendant près de 18 mois pas moins de 25 programmeurs... Le résultat, sous vos yeux, est un jeu de caisse qui regroupe les 8 voitures officielles de la saison 97, (jusqu'à 16 au départ en comptant les coéquipiers) et dont les joueurs (1 ou 2 en split) auront le choix de disputer les qualifications, des courses simples ou contre le chrono, ou bien carrément un championnat entier. Comme il y a 3 niveaux de difficulté et des météo changeantes (beau temps, pluie, neige, orage, etc.), la tâche sera loin d'être facile.

**Conquérir la pole,  
préserver la 10e !**

Mais la plus grande réussite de "Touring" réside sans doute dans le haut degré de simulation. Doté de 4 vues, dont une intérieure à la place du pilote, le jeu de Codemasters offre des sensations exceptionnelles. Quasiment inédites. Comme une curieuse impression d'être dans la course. Compte tenu des bagarres en "paquet", ici,

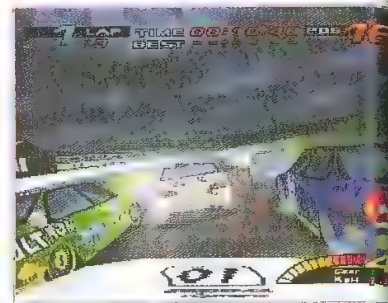
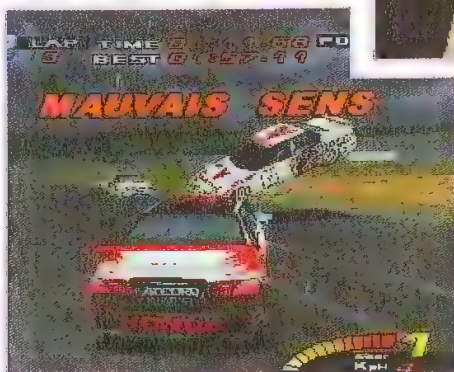
il est essentiel d'être bien placé sur la grille. Autrement ça bouchonne vite et les crashes en tout genre avec déformation en temps réel des voitures se feront monnaie courante ! Touring Car peut aussi se jouer à la manette analog que (le temps de réponse est fabuleux) ou bien encore au NeGcon et au volant. De belles bagarres en perspective, en attendant le travelling du mois prochain. C'est trop bien d'être testeur !

Ne vous laissez pas surprendre par des pilotes du dimanche matin.

## Rush

### Jeux vidéo sur Fun

Fun Radio se met aussi au jeu vidéo avec une nouvelle émission baptisée "Bug de Beugle". Tous les jeudis à 18h30, dans la Fun Force, avec Miquel, vous retrouverez l'actu du jeu vidéo. C'est bien, comme ça, la terre entière ne parlera plus que de jeux ! Et en plus, on pourra aussi gagner des jeux PlayStation.





# FIGHTING FORCE

POUR SAUVER LA PLANÈTE,  
ILS DESCENDENT DANS LA RUE!



Il manquait un Beat' em All  
digne de ce nom à la PlayStation.

Fighting Force est à la baston ce que  
Tomb Raider est à l'action/aventure :  
une référence!

Les paddles vont souffrir!  
Mais les joueurs seront comblés.

★★★★

Fighting Force est au Beat' em All  
ce que Lara Croft est aux héroïnes  
virtuelles : incontournable!

93%

Copyright © 1997 de Sony Computer Entertainment Inc.  
Tous droits réservés.  
Eidos Interactive Ltd.  
www.eidosfrance.fr

N OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!

PC  
CD



FIGHTING FORCE est un jeu de Sony Computer Entertainment Inc. et Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.  
et PlayStation, marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

CORE

EIDOS

© 1997 EIDOS

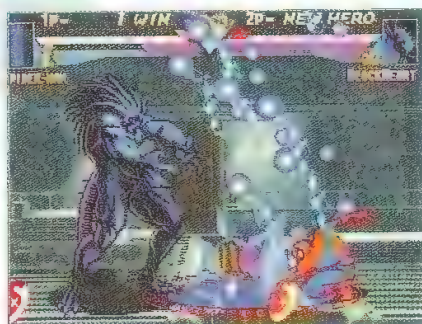


Marvel Super Heroes c'est avant tout le plaisir inédit d'incarner 10 des plus grands acteurs de l'univers Marvel et bien sûr d'utiliser des pouvoirs particulièrement impressionnants. C'est également une animation d'une qualité exceptionnelle pour un jeu 2D, des sprites gigantesques et surtout une maniabilité remarquable : les coups spéciaux sont très accessibles, le joueur peut exécuter facilement des combos monstrueuses ou administrer des baffes magistrales tout en voltigeant dans les airs ! La principale innovation réside



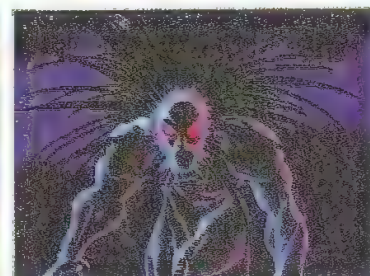
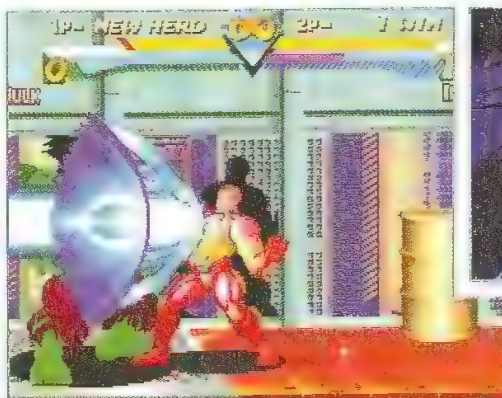
Chaque personnage dispose d'une à quatre furies. Le résultat est souvent impressionnant

toutefois dans la présence de gemmes qui augmentent les capacités spéciales des combattants durant un court instant, agrémentant ainsi les combats (hyper bourrins) d'un soupçon de stratégie. Enfin, classiquement, chaque personnage dispose d'une barre de "super" qui permet, lorsqu'elle est remplie, de déclencher une furie ou un contre assassin. Fun, violent, beaucoup plus accessible que Street Fighter, MSH a tous les atouts pour séduire les joueurs lassés des personnages conventionnels de Street Fighter !



Les techniques des combattants sont variées et parfois déconcertantes. Ça nous change des sempiternelles boules de feu

With great power  
comes great  
responsability !



Banni du royaume des morts pour s'être opposé à Satan, Blackheart n'a plus qu'une idée en tête : se venger et prendre le trône d'Hades

Iron Man doit tenir ses adversaires à distance, avec ses amis il s'avère tout aussi redoutable au contact !

## Tomb Raider II



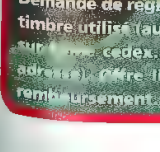
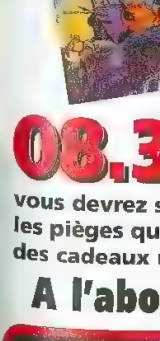
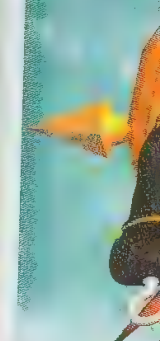
Lara montre les vitres et passe au travers



Même les vautours vous en veulent



Les vues semblent toujours aussi impressionnantes



08.3

vous devrez s  
les pièges qu  
des cadeaux

A l'abo

EXTRAIT DU R  
Demande de régi  
timbre utilisé (au  
sur le cedex  
adresse) Offrir le  
remboursement



PRENEZ  
LA BARRE D'

# Overboard!

## ET GAGNEZ UN VOYAGE AUX CARAIBES

(POUR 4 PERSONNES)

- des joy-sticks SideWinder Microsoft,
- des connecteurs multi-manettes,
- des "coffres aux trésors" surprises,
- et des centaines de calendriers Overboard!



Pour jouer,  
moussaillons,  
téléphonez vite au

### 08.36.68.99.20\*

vous devrez sillonner les mers du globe et éviter tous les pièges qu'elles vous réservent... pour gagner l'un des cadeaux mis en jeu !

**A l'abordage, Mille Sabords !!!**

EXTRAIT DU REGLE

Chaque joueur doit...  
utiliser...



PC  
ROM

PSYGNOSIS

PlayStation

© Psychosis Limited. Tous droits réservés. Psychosis, le logo Psychosis et Overboard sont des marques déposées par Psychosis Limited.

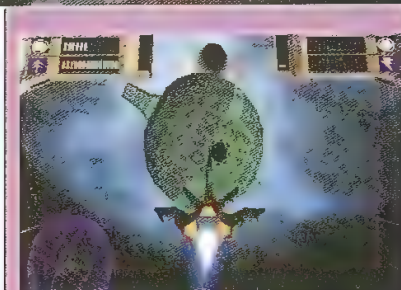


Par Jean Seaton

## Colony Wars

Editeur : Psygnosis - Disponible en décembre 97

Avec Colony Wars, Psygnosis quitte un instant le monde quelque peu terre à terre de la course automobile pour partir à la conquête de l'infiniment grand. Qui s'en plaindra ?



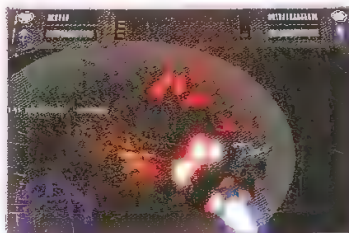
Les influences de Star Wars et de la série Babylon 5 sont flagrantes

## ny Wars

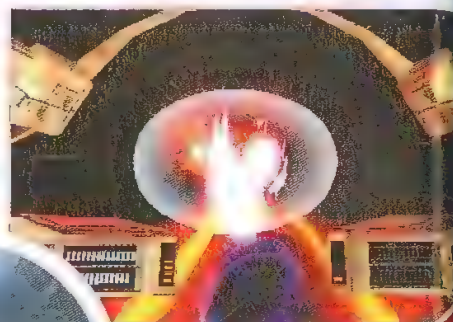
Psygnosis, très prolifique ces derniers temps, affiche clairement son ambition : offrir aux joueurs des sensations inédites. Si G-Police ouvre ce mois-ci les hostilités avec un certain brio, Colony Wars s'annonce d'ores et déjà comme la future référence du shoot 3D sur PlayStation. Oubliez les faiblesses graphiques des Wing Commander et le gameplay hasardeux de Darklight Conflict, les développeurs ont ici choisi de ne faire aucun compromis.

## 18 mois de développement

Partant d'une trame des plus classiques aux commandes de chasseurs de l'Alliance Rebelle, vous devrez combattre les forces de l'Empire. Colony Wars a semble-t-il profité avantageusement de l'expérience et du savoir-faire des développeurs de Wipeout. Résultat, le soft propose des graphismes 3D en haute résolution et une grande finesse, un design recherché, une animation aux accélérations foudroyantes, des effets spéciaux particulièrement impres-

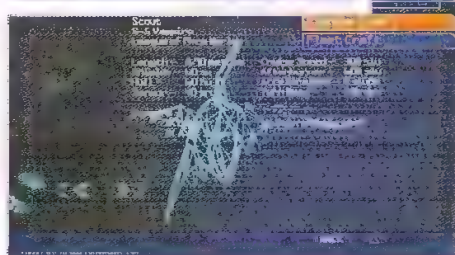
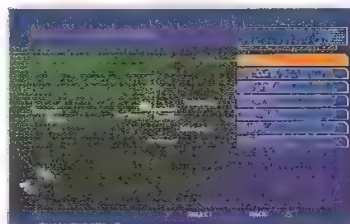


Graphiquement, le jeu se situe à des années-lumière de Darklight Conflict ou de Wing Commander. Heureusement.



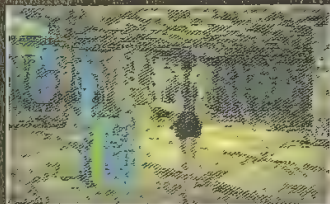
sionnants et une atmosphère épique digne des meilleurs space opera, le tout soutenu évidemment par de splendides scènes cinématiques (15 minutes au total) et un scénario à fins multiples !

Dernière précision, Colony Wars tiendra sur 2 CD et devrait normalement être compatible avec le pad analogique Sony. Espérons qu'il soit correctement calibré, ce qui jusqu'à présent n'a pas été systématiquement le cas... Un soft qu'il nous tarde de tester.



Avant chaque mission, il sera possible d'accéder à une base de données pour obtenir toute sorte d'infos sur les vaisseaux (ennemis ou alliés) et sur les nombreuses planètes des 7 systèmes solaires du soft. (Question d'ambiance...)

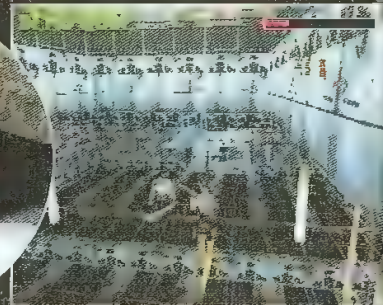
## Tomb Raider II



Dans le navire échoué, le décor est retourné



La belle au colé, dans l'eau, ne s'affrète pas d'un liège qui passe





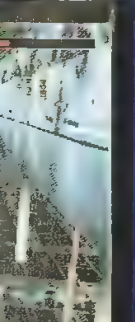
Graphiquement, le jeu  
se situe à des  
années-lumière de  
Darklight Conflict ou de  
King Commander.  
Heureusement



es pour obtenir toute  
es planètes



es pour obtenir toute  
es planètes

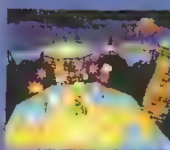


**Cours, saute, grimpe,  
nage, glisse, bondis  
d'île en île avec  
Croc!**



## ACCRO DE CROC !

Lance-toi dans un tout nouveau jeu d'aventure en 3D et aide Croc à sauver ses amis de l'île de Gobbos. En 2-temps 14 mouvements notre crocodile justicier doit éliminer ses ennemis, les Dantinis, et surmonter des obstacles toujours plus nombreux. Deviens accro de Croc à travers plus de 50 niveaux riches en rebondissements.



**Croc**  
Héros de l'île de Gobbos



Par Grégoire Szarfinger

Après le Making of du mois dernier, nous attendions enfin de pouvoir fêter Alerte Rouge de plus près : c'est chose faite, et c'était vraiment bien !

# Alerte Rouge

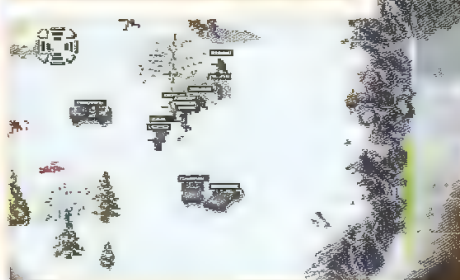
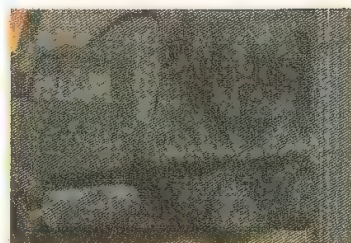
Editeur : Virgin Interactive - Disponible en novembre 97

Nous vous en parlions déjà le mois dernier, nous avons enfin pu y jouer. Tous les fans de C&C seront heureux d'apprendre qu'Alerte Rouge est bien plus qu'une suite, c'est un jeu entièrement retravaillé, dans ses moindres détails, où chaque point a été revu à la hausse. Techniquement plus abouti que son prédécesseur, Alerte Rouge propose désormais des graphismes bien plus poussés pour les unités et les bâtiments, et des effets particulièrement sympas, comme la découverte du terrain, qui se fait tout en douceur grâce à des dégradés dynamiques, façon "fading" de cinéma, et une barre d'interface transparente pour ne rien perdre de l'action.

Incomparablement mieux, tout simplement plus.

Les options sont plus nombreuses, et le mode link est jouable en solo : à la manière des scénarios custom de Warcraft 2, vous pouvez en effet jouer seul sur une des cartes prévues pour le réseau, contre l'ordinateur. Je ne vais pas vous reparler de la myriade d'unités supplémentaires, des dizaines de bâtiments variés et nouveaux : Alerte Rouge, c'est deux nouveaux CD de bonheur qui se profilent à l'horizon du mois de novembre... et sans aucun doute un des futurs hits de Noël pour tous les fans de stratégie temps réel !

La suite de Command & Conquer est un vrai régal



Vous pouvez jouer avec une aide constante, qui vous donnera des informations sur ce qu'indique votre curseur à l'écran



La frappe aérienne : efficace et rapide !



Ça n'a l'air de rien, mais l'effet de découverte de la carte est si sympa, qu'on se demande comment on a pu s'en passer.

## Rush Je découvre le monde

ArtDink sortira en janvier 98 une simulation appelée Neo Atlas sur PlayStation. Très bien reçue par les japonais dans sa première version sortie sur PC en 91, le jeu utilise pour toile de fond le Portugal du 15<sup>e</sup> siècle. C'est à "l'Age des découvertes" que le joueur incarne un riche marchand, chargé par le roi d'explorer le sud, pour en établir des cartes. Un peu différente des autres simulations de type RPG, le joueur ne sera pas le personnage principal, mais déléguera des serviteurs pour cette exploration. Tout le challenge tiendra à accorder crédit à ce qu'ils vous rapporteront, et établir un commerce avec les peuples découverts pour financer le reste de l'exploration. L'exploitation des masses populaires, vous connaissez ?

VENTE PP

PA

128, ba

75011 PARIS

Tél : 01 48

Tél : 01 48

Le s

Cons

Acces

- ACTIA SOCCER 2 CLUB E
- PAD PROGRAMMABLE
- MEMORY CARD
- ACE COMBAT 2
- AGENT AMSTRONG
- ALERTE ROUGE
- BLACK DOWN
- BUST A MOVE 3
- CASTLE VANIA
- COLONY WARS
- COMMAND AND CONQUER - PAD
- COURIER CRISIS
- CROC
- CRYPT KILLER
- DARK FORCES
- DIE HARD TRILOGY
- + TURBO GUN
- DISCWORLD 2
- DRAGON BALL
- FINAL BOUT
- DRAGON HEART
- DUKE NUKEM 3D
- EX-UMED
- EXPLOSIVE RACING
- FANTASTIC FOUR
- FIFA 98
- FIFA SOCCER 97
- FIGHTING FORCE
- FINAL FANTASY 7
- FORMULA KART
- FORMULA ONE 97

BON DE COM

CONSOLES

Pris de Part (jeux : 25 F, console : 100 F)

Chèque - 65 F (équipement inclus)

TOTAL

\* CEE DOM-TOM - cartouche

Mode de paiement :

Carte Bancaire N°

Les chèques doivent

TOUTES LES COMMANDES

Prix valables, s



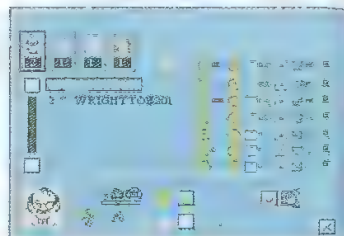
Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



Par Nicolas Moulin

# Theme Hospital

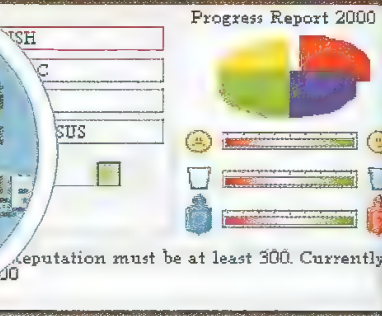
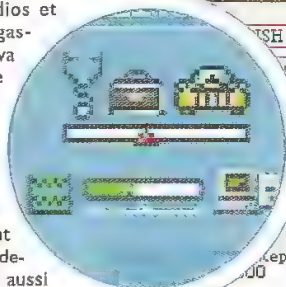
Editeur : Bullfrog - Disponibilité : décembre 97



Vous devrez gérer tous les aspects de la vie d'un hôpital, personnel compris

La santé ! Quelle noble  
industrie ! Après  
Urgences à la tête,  
Theme Hospital sur  
PlayStation. Le monde  
de la médecine n'a pas  
fini de nous faire rire.

Vous qui en avez votre claque des prises de sang, radios et autres sondes gastriques, Theme Hospital va vous donner l'occasion de passer de l'autre côté de la barrière. En qualité de directeur d'hôpital, votre tâche consistera à gérer la misère humaine en l'accueillant au sein de votre établissement, entièrement géré par vos soins. Vous devrez donc vous occuper aussi bien de la disposition des salles de traitement que de leur aménagement, sans oublier l'incorruptible gestion du personnel chère à tout patron qui se respecte.



La concurrence ne vous laissera aucun répit

## Construisez, recherchez, licenciez !

De nombreuses salles différentes seront disponibles, comme le bloc opératoire, la pharmacie ou la salle de radiographie. Mais il faudra également penser à construire des salles de repos, des toilettes, ou bien encore des distributeurs de boisson pour satisfaire vos clients... heum, vos patients. Comme vous êtes un homme d'affaire avant tout, la difficulté consistera à tirer des bénéfices de votre activité, ce qui ne sera bien évidemment pas chose facile en raison des contraintes imposées et de la concurrence. A noter pour finir que les maladies de Theme Hospital sont toutes plus fictives et plus délirantes les unes que les autres, vous pourrez donc toucher le CD sans aucune crainte de contamination.



Certains médecins sont bien entendu spécialisés (psu, chirurgien, radiologue, etc.)



Pensez à rendre votre établissement agréable à l'œil, c'est important.

# VMX Racing

Par Maudeline Nini

Editeur : Gremlin Interactive - Disponibilité : décembre 97

Après Moto Racer de Delphine Software, cela devenait une véritable gageure de tenter de réaliser un jeu de moto-cross qui fut d'un bon calibre. C'est pourtant sur ce terrain que Gremlin va défier l'éditeur français. Bon, d'accord, graphiquement, ça ne flashe pas des masses, mais à jouer, il peut être plaisant. En tout cas, les "replay" sont bien rendus. Reste toutefois à attendre le verdict d'un prochain travelling pour en avoir le cœur net...





PAS D'ARMES

PAS DE TENUE DE COMBAT

PAS D'EQUIPIERS

PAS DE MUSCLES

ET POURTANT, IL EST LEUR SEUL ESPOIR



CROIS EN MOI

Playmag : 19/20

PlayStation Magazine : 9/10

Consoles + : 96%

Player One : 96%

Joypad : 94%

CD Consoles : ★★★★★★





Par Chris

# Steel Reign

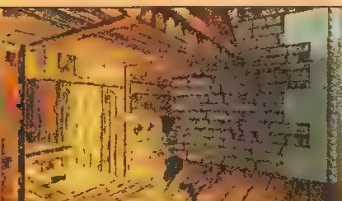
Editeur : Sony C.E. - Disponibilité Décembre 97

Simulation de tanks simpliste, Steel Reign vous invite à conduire un de ces monstrueux engins. Deux modes de jeu sont disponibles : scénario et versus. Dans le premier, plusieurs missions vous attendent, où le but est invariablement de détruire plusieurs objectifs ennemis.

Normal. L'action se révèle assez explosive (il y a beaucoup d'armes différentes), mais force est de constater que la réalisation n'est pas à la hauteur. Même chose pour le mode deux joueurs, où vous vous retrouvez à jouer, en plus, dans des fenêtres minuscules. La version finale de ce titre a intérêt à être plus convaincante... sinon pas grave, le bûcher est d'ores et déjà prêt.



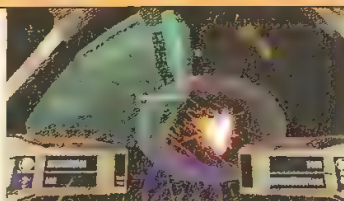
## Les plus attendus



**Tomb Raider II**  
Eidos



**Gran Turismo**  
Sony Japon



**Colony Wars**  
Psygnosis



**Chevaliers de Baphomet**  
Sony Europe

## Les incontournables



**Final Fantasy VII**  
Squaresoft



**Formula One '97**  
Psygnosis



**L'Odyssée d'Abe**  
Oddworld / GT Int.



**Castlevania**  
Konami

Le pas attendu du tout !

Joe Blow

TOMB RAIDER

Ultim  
TO  
pour faire d  
SU  
Che

U  
TU A  
IL

Paris/Coblen  
57, avenue des Obélisques -  
Tél : 01 47 07 93 00  
Paris/République Jeux Vidéo  
5, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31  
Fax : 01 43 38 11 66  
Paris/République Boutiques  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 94 84  
Paris/St Germain des Prés  
73, bd St Germain - 75005  
Tél : 01 43 54 50 00

95, avenue de la Marne - 9  
Tél : 01 47 91 49 47  
Cergy Pontoise  
Centre Commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25

Centre Commercial  
Des 3 Mousins - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03  
Boulogne  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 69 39 55 82

BIENTÔT - LORIENT  
REVENDEURS

LE SPÉC



# IL N'Y A QUE CHEZ ULTIMA

## QU'ON VOIT ÇA !

FINAL FANTASY VII



ULTIMA



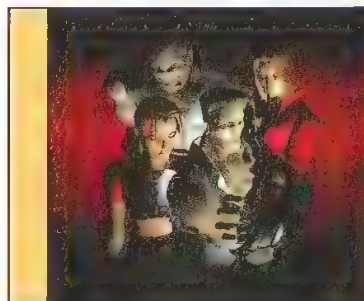
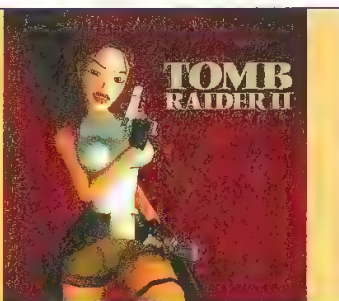
# LE T-SHIRT

## FINAL FANTASY VII

# OFFERT

## AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS DU JEU ! \*

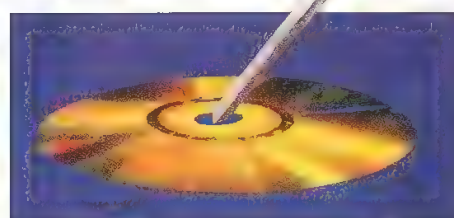
**TOMB RAIDER II arrive  
à 349 Frs :**  
Ultima te reprend  
**TOMB RAIDER I**  
pour faire des économies  
sur le nouveau  
Chef-d'œuvre ! \*



**FIGHTING FORCE,**  
le monument des jeux  
de combats en 3D  
est déjà chez Ultima  
pour 349 Frs !

# ULTIMA

TU AS TOUT A GAGNER



## IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

**Paris/Seine**  
57, avenue des Capetains - 75013  
Tél : 01 47 07 33 00  
Paris/Seine  
5, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31  
Fax : 01 43 38 11 86  
Paris/Seine  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 94 84  
Paris/Seine  
73, bd St Germain - 75005  
Tél : 01 45 94 56 00

**Asnières**  
55, avenue de la Mairie - 92000  
Tél : 01 47 91 43 47  
Cergy/Pontoise  
Centre Commercial 3 Fontaines  
7, Grand Place - 95000  
Tél : 01 30 31 25 25  
Igny/Los/Moussy  
Centre Commercial  
"Des 3 Moulins" - 92130  
Tél : 01 47 36 17 03  
Brancy  
18, rue Pasteur - 91800  
Tél : 01 69 39 55 82

**Aix en Provence**  
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq - 13090  
Tél : 04 42 88 12 12  
Antony  
Passage Gruffaz - 74000  
Tél : 04 50 51 28 41  
Anges  
29, rue Gambetta - 62000  
Tél : 03 21 23 10 10  
Bastia  
1, rue de la Miséricorde - 20200  
Tél : 04 85 31 68 70  
Bordeaux  
203, rue St Catherine - 33000  
Tél : 05 56 92 85 11  
Brive  
29, rue de la République - 19100  
Tél : 05 55 17 18 00  
Caen/Seine  
22, rue Armée Raymond - 11000  
Tél : 04 88 47 49 74  
Castro  
6, rue Henri IV - 81100  
Tél : 05 63 59 28 03  
Châtenay/Seine  
20, rue d'Aulnay - 71100  
Tél : 03 65 48 16 40  
Compiègne  
10, rue des Darnetiers - 60200  
Tél : 03 44 40 48 97

**Dax**  
53, avenue St Vincent de Paul - 40100  
Tél : 05 58 74 00 58  
Le Mans  
Centre Commercial République - 72000  
Tél : 02 43 23 36 82  
Lyon  
12, allée Robert Boulin - 33500  
Tél : 05 57 25 50 11  
Marseille  
Centre Commercial des Tanneurs - 59000  
Tél : 03 20 12 98 99  
Lyon  
28, rue Ney - 69006  
Tél : 04 72 74 46 99  
Mila  
21, rue Droite - 12100  
Tél : 05 65 81 07 01  
Metz  
Centre Commercial St Jacques - 57000  
Tél : 03 87 37 01 46  
Montpellier  
Centre Commercial Le Triangle - 34000  
Tél : 04 87 92 97 59  
Nancy  
galerie St Sébastien - 54000  
Tél : 03 83 35 49 33  
Nîmes  
2, rue des Grilles - 30000  
Tél : 04 66 76 16 16

**Paris**  
1, rue du Docteur Simian - 64000  
Tél : 05 59 27 16 86  
Pessac  
Centre Commercial Cabosiani - 66300  
Tél : 04 68 88 62 11  
Rennes  
75, rue Maréchal Foch - 42300  
Tél : 04 77 70 03 48  
Roubaix  
6, avenue Victor Hugo - 12000  
Tél : 05 55 68 41 79  
Rouen  
59, rue Grand Pont - 76000  
Tél : 02 35 88 68 68  
Rouen  
62, Bd de la République - 17200  
Tél : 05 45 05 21 79  
Toulouse  
32, rue Abbé Tormé - 65000  
Tél : 05 62 93 16 12  
Toulon  
11, rue des Lols - 81000  
Tél : 05 61 12 33 34  
Tours  
46, rue Grand Marché - 37000  
Tél : 02 47 61 73 90  
Villeneuve  
11, rue des Marais - 69400  
Tél : 04 74 65 94 39  
Vireton  
2, rue Georges Frier - 38500  
Tél : 04 76 65 72 55

### Nouvelles Boutiques :

**Garches**  
4, rue St Jacques - 98000  
Tél : 04 76 00 09 28  
**Paris**  
PS, Bd Richard Wallace - 92800  
Tél : 01 47 72 23 23  
**Paris**  
Centre Commercial Grennot Auchan - 91000  
Tél : 05 61 61 54 00  
**Strasbourg**  
31, rue du Frère des Tanneurs - 67000  
Tél : 03 88 52 03 52  
**Toulon**  
Galeries de la Méditerranée - 83000  
Tél : 03 27 71 60 70  
**Toulon**  
36, rue de Lorraine - 39000

**Avignon**  
74, rue de la Carterie - 84000  
Tél : 05 90 17 10  
Caen  
17, rue Arcade de Caumont - 14000  
Tél : 02 31 86 84 84  
LA ROCHE  
14, rue Pas de Mirage - 17000  
Tél : 01 47 72 23 23  
Lyon  
10, rue Val de Mayenne - 69000  
Tél : 05 48 05 21 79  
Centre Commercial Lesclapart  
12, allée de la fosse Maussion - 93390  
Tél : 01 43 02 44 93  
Lyon  
55, rue du Val Noble - 61000  
Tél : 02 33 26 80 43  
St Maurice  
75 bis, Bd des Teurds - 35400

ULTIMA EN VPC  
MINITEL 3615-ULTIMA GAMES  
TÉLÉPHONE 01 47 07 33 00  
FAX 01 45 33 90 90  
PAR COURRIER  
57, AVENUE DES GONFINS - 75013 PARIS

ADRESSE INTERNET  
[www.ocenel.fr/ultima\\_games](http://www.ocenel.fr/ultima_games)

\* dans les magasins participant à l'opération.

BIENTÔT : LORIENT, BREST, NICE ET LE HAVRE.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

## LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !





F

Il arriv

et ce n

Le voi

en vers

Un che

des diz

ne not



# FINAL FANTASY 7

Il arrive un peu plus tôt que prévu,

et ce n'est pas pour nous déplaire.

Le voici enfin, le tant attendu FF7,

en version française intégrale.

Un chef-d'œuvre absolu qui après

des dizaines d'heures de jeu

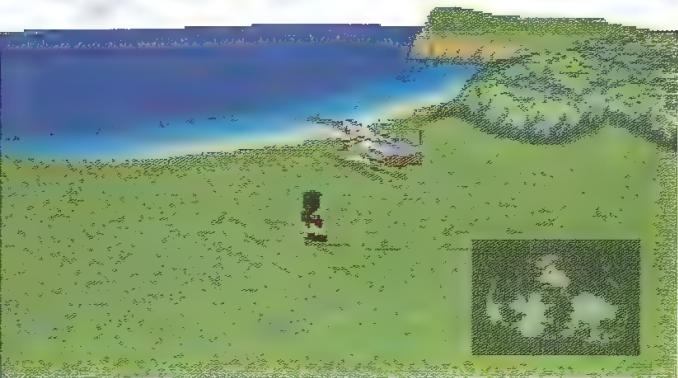
ne nous fera regretter que... la fin !

EDITEUR : SQUARESOFT  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

Par Gregory S. Hansen



Oyez ! Oyez ! Préparez votre bourse, l'indispensable FF7 est sans doute le jeu PlayStation qui approche le plus la perfection. Une fois son intégration dans votre logithèque, attendez-vous à manquer de sommeil pendant un bon moment !



fiche technique

## FINAL FANTASY 7

Genre	RPG
Editeur	Squaresoft
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Mono/Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Hein? Laissez-moi tranquille ! J'en suis au 10 000ème du jeu !

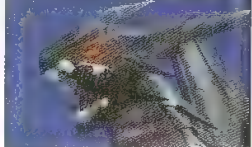
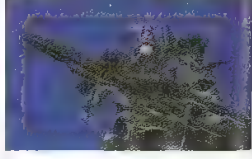
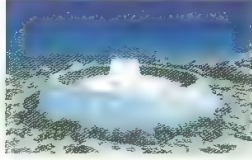
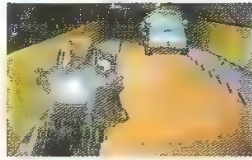
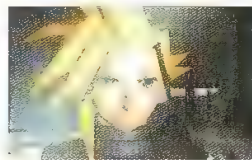
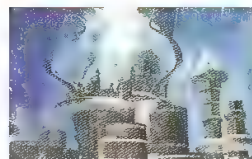
Sur la carte, toute en 3D, vous pourriez à certains endroits capturer des Chocobos. Correctement élevés et croisés, il vous permettront d'aller dans des endroits secrets du monde, ou des trésors de puissance vous attendent.

Sephiroth est le personnage-clé du jeu : il vous apprendra autant qu'il vous posera de problèmes

Voici venu le temps des rires et des chants, lalala... Enfin, voici la carte de visite de Square en France. Ô joie, Ô liesse, allégresse et isolation sociale... Depuis Suikoden, pas grand chose à se coller sous la dent en matière de pur RPG (Role Playing Game ou Jeu de Rôles). Final Fantasy 7, le plus beau volet de la plus prestigieuse des sagas rôlistes du jeu vidéo, va faire maigrir ceux qui mangent trop, préserver des coups de soleil ceux qui ont la peau trop blanche, bref, vous éviter toute forme de prise de risques en vous cloîtrant chez vous pour quelques dizaines d'heures de jeu et d'émerveillement.

## Une notion d'absolu

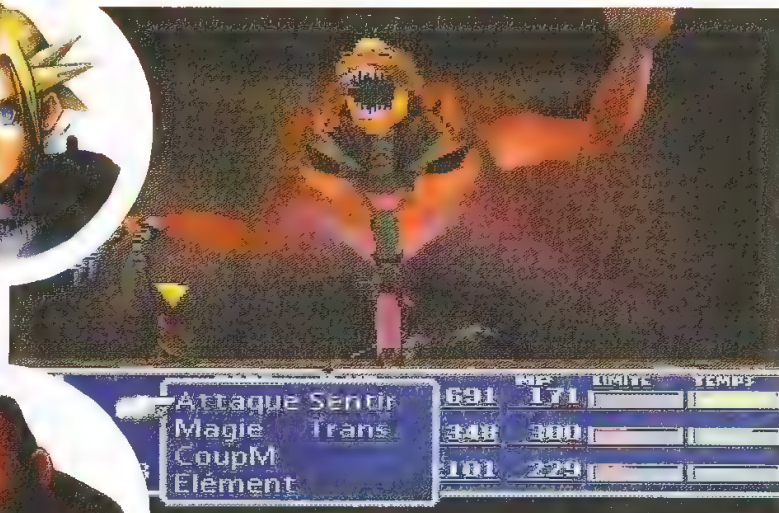
Musique douce, plan sur une fille portant un panier de fleurs, et gigantesque travelling arrière sur la ville de Midgar. Les images, d'une qualité irréprochable, annoncent le début d'une aventure somptueuse... Un train fou, aussi bien modélisé que tous les éléments de la cinématique d'intro, entre en gare, et sans un seul temps de chargement, voilà que plusieurs personnages en sortent, dont vous, Cloud, blondinet porteur d'une épée massive. Deux hommes en uniforme foncent sur vous, l'écran vacille, et vous voilà en passe de disputer votre premier combat. Tout de suite plongé au cœur de l'action, à peine remis de l'éblouissant design de cette ville à mi-chemin entre l'Héroïc Fantasy et le Cyberpunk (il n'y avait que Square pour réussir une telle composition), on découvre un des éléments centraux du jeu : le combat. Comme dans de nombreux RPG, tout passe par les menus : attaques, magie, objets et autres capacités, désignation de ou des cibles, et résultat en 3D temps réel avec des mouvements de caméra



Une scène qui craignait de perdre en Europe le héros se déguise en fille pour s'infiltrer chez une sorte de magareau



FF7 s'est fait attendre, mais c'est le cas des meilleures choses qui arrivent et...



Une scène qui on craignait de perdre en Europe le héros se déguise en fille pour s'infiltrer chez une sorte de maquereau

dynamisant l'action. FF7 inaugure un nouveau système de "semi-temps réel" dans ses combats : l'ATB (Active Time Battle). Habituellement, c'est tour à tour que les personnages s'attaquent. Ici, une jauge de temps se remplit simultanément pour chaque personnage, et une fois pleine, une action peut être déclenchée. Simple et génial. Une fois les deux soldats éliminés, premier contact avec un autre élément crucial : les points d'expérience. A chaque adversaire tué, vos personnages gagneront de l'expérience, de l'or ou parfois ces items pour monter de niveau. C'est ça le RPG.

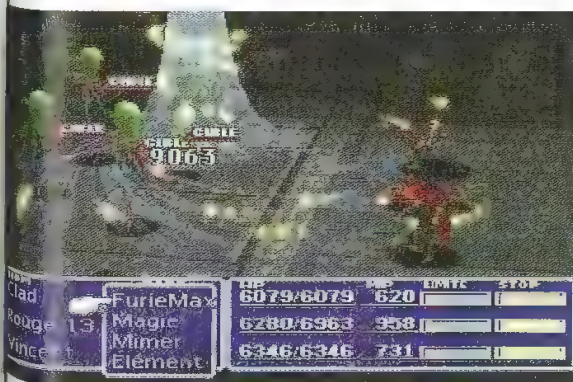
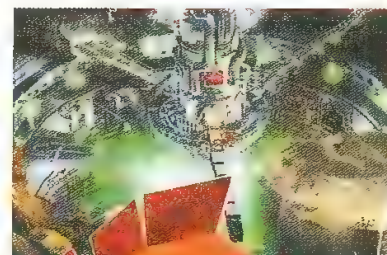
## Un scénario grandiose

Après avoir fait sauter un réacteur à Mako Energy, une énergie qui permet (après condensation)

d'alimenter la ville de Midgar, ou de fabriquer des mat'rias (nous y reviendront), vous exigez, en bon mercenaire, votre argent du groupe terroriste écologique du nom d'Avalanche qui vous a employé sur ce coup. Cloud, le héros,

se montre en effet particulièrement égoïste, au grand dam de Barret le deuxième protagoniste à se joindre à vous, et chef d'Avalanche. Le groupe que vous dirigerez pendant le reste du jeu subira maintes et maintes modifications dans ses effectifs (mais toujours un maximum de 3 persos). A ce stade, vous commencerez à mieux appréhender les systèmes du jeu, mais il vous faudra compter encore 2 ou 3 heures de jeu avant de mettre le bout de votre premier doigt de pied dans le scénario, qui vous transportera au gré de ses rebondissements et de ses quelques 45 minutes au total de cinématique, pour un minimum de 30 heures de jeu pour les plus doués... Car sachez qu'il en faudra largement le double si vous êtes pressés bien entendu, pour découvrir le milliard d'astuces du jeu...

...FF7 est la meilleure de ce mois-ci !

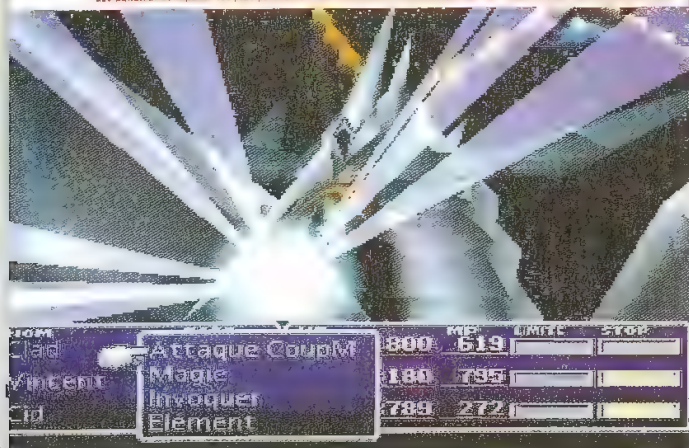


Les menus sont clairs et vous pourrez tout paramétrer jusqu'à la couleur des fenêtres !

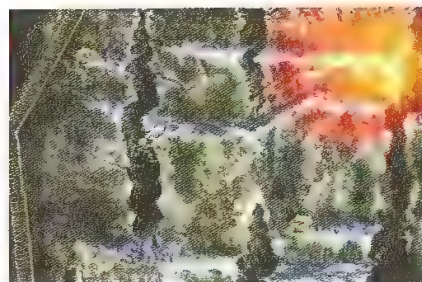
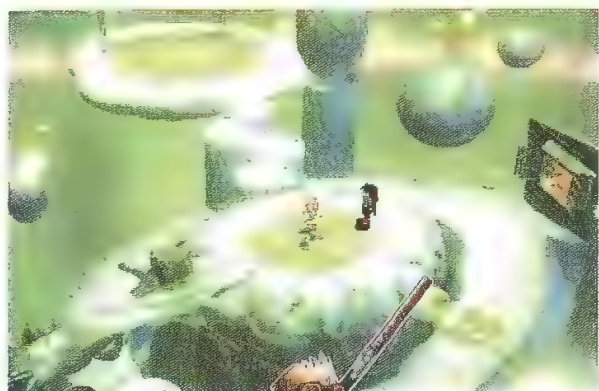




Les Bahamut sont parmi les plus puissantes des invocations, matières qui auront fait de vous un Gros Bill.



## Un véritable chef-d'œuvre signé Squaresoft



### La magie et ses merveilles

Reparlons un peu des matières. Comme dans tout FF, la magie est un point central du jeu : sur le monde de FF7, elle se manifeste par les matières. Ce sont des concentrés d'énergie Mako, énergie naturelle dont se nourrit toute chose vivante sur Terre, il en existe de divers types. Quelques-uns permettent de lancer certains types de sorts, d'autres octroient des capacités nouvelles, comme voler un ennemi, ou acquérir certaines de ses techniques d'attaque, d'autres encore se lient aux premiers pour renforcer leurs effets, et enfin les plus puissants permettent d'invoquer certaines figures de légendes, comme Odin, Hadès, ou les fameux Bahamuts. Tous vos personnages pourront utiliser les matières, sans aucune restriction. Il ne tiendra qu'à vous de répartir l'ensemble pour obtenir un groupe bien construit. Neuf personnages pourront intégrer l'aventure, venus de différents horizons. Vous aurez à élire votre magicien, votre bourrin, etc. Le nombre de matières est quasi infini, et comme vous pouvez les mêler pour obtenir de nouveaux effets, les combinaisons possibles se révèlent nombreuses. Enfin, summum de richesse, le jeu se ponctue régulièrement de petits passages "à part", comme des scènes 3D de type arcade (course à moto, descente de snowboard, course de chocobos), ou bien des scènes ou des manipulations particulières (bouche à bouche, tentative d'évasion, défilé militaire...). Cependant ces stades constituent les fameux jeux dans le jeu et restent nécessaires à la poursuite de l'aventure.

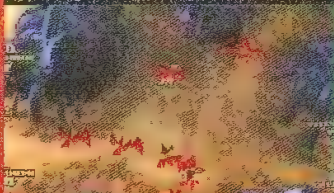


### Des jeux dans le jeu

Le surf, avec figures, vitesse et maniabilité au rendez-vous.



Un petit wargame, le but est de repousser ou assaut ennemi.

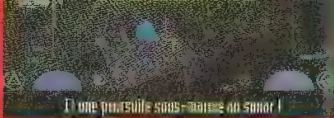


Depuis la position de départ, appuyez sur la touche [X] pour s'accrocher. Appuyez sur la touche [X] pour se relever. Et appuyez sur la touche [X] pour revenir à la position de départ.



Une compétition d'accroissement avec un athlète.

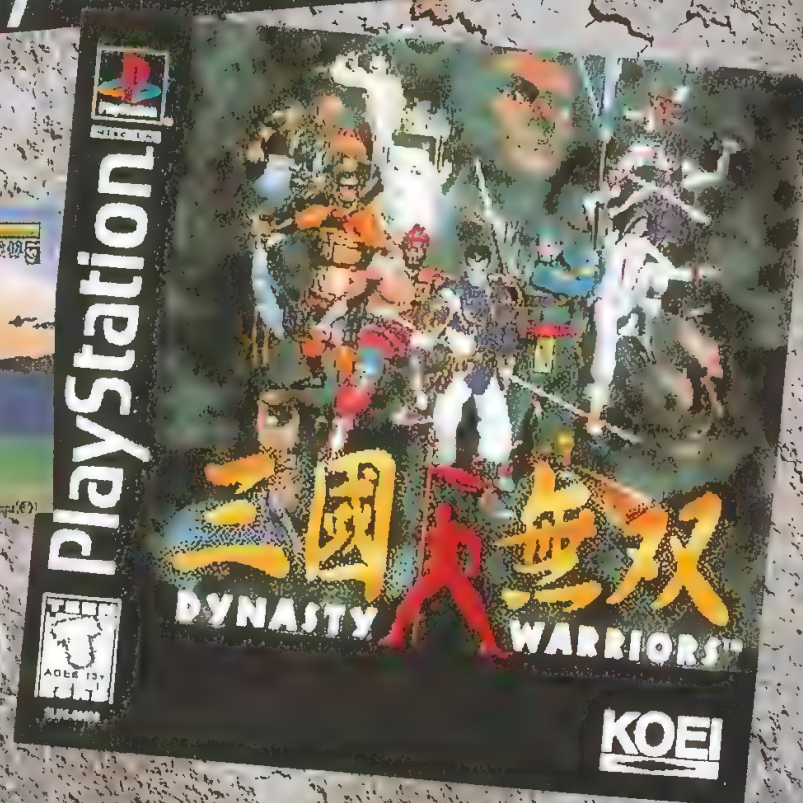
MISSION ACCOMPLIE



Une poursuite sous-marine au sonar.



Incontournables sur Playstation !



 **Géant.** J'ai envie



# FINAL FANTASY



**DESIGN** : Graphismes parfaits, des personnages charismatiques, des attaques aux effets sublimes...



**DURÉE DE VIE** : Même en connaissant le jeu par cœur, il faut bien 20 heures pour le finir.



**JOUABILITÉ** : Des entraînements vous aideront pour saisir les finesses de combat, et le reste.



**TECHNIQUE** : Tout, jusqu'aux loadings inexistantes, est soigné dans ses moindres détails.



**MUSIQUE ET SON** : Des thèmes excellents, mais à l'orchestration décevante.



**ORIGINALITÉ** : Cette qualité pour un RPG, à tous les niveaux, c'est du jamais vu.



**TECHNIQUE** : Tout, jusqu'aux loadings inexistantes, est soigné dans ses moindres détails.



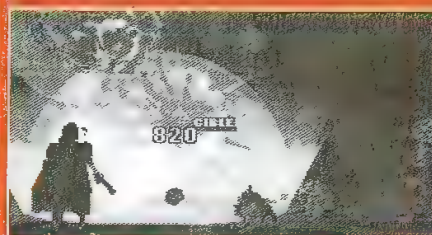
Les traductions ont amélioré le dynamisme de la version japonaise, en l'occurrence plus violente, et l'orchestration des musiques laisse un peu à désirer par manque de place. Mais FF7 est la référence du jeu vidéo parfait, beau, exaltant, riche, vaste, il est tout cela et bien plus encore. Vivement le Hors-série Solutions.

2028

## Une technique très aboutie

Il n'est pas un excellent RPG, il est un jeu de rôle et d'une variété technique étonnante. Pas de mots de 11.

Techniques de combat très variées, de la magie à la physique.



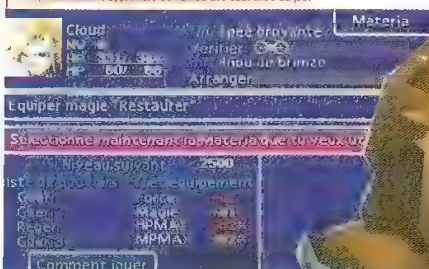
## Chipotons

Un nouveau monde s'ouvre à vous dans le deuxième CD des aventures magiques.

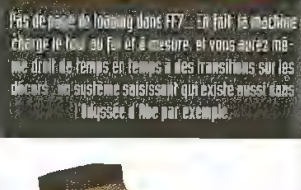
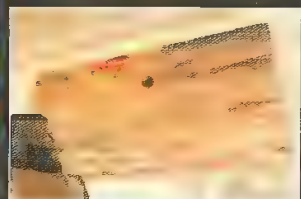
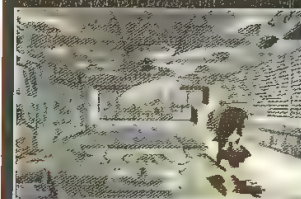
FF7 ne s'avère pas encore tout à fait parfait. On peut basiquement lui reprocher un manque d'orchestration musicale, mais les thèmes n'en sont pas moins excellents. De plus, faute avouée à demi pardonnée, c'est le manque de place sur les CD qui est la cause de cette médiocrité musicale. Les fans de la série trouveront pro-

bablement le jeu moins poussé que FF6, et certains personnages moins attachants. En dehors de cela, FF7 trône sans doute parmi les jeux de l'année qui approchent la perfection, et ce, même si les traductions françaises laissent parfois perplexes, inhibant un peu le dynamisme original de leur regrettable touche "politically correct". Néanmoins, FF7 s'impose comme le jeu du mois, et se hisse sans grand mal dans le top 3 des jeux PlayStation. Un must, un hit, un chef-d'œuvre de jouabilité, de durée de vie, de variété, de beauté... En fait, le seul reproche véritable qu'on puisse lui faire, c'est qu'il va réduire la longueur de vos nuits pendant un bout de temps.

À la fin du jeu, à intervalles réguliers, des passages de tutoriel vous permettront d'apprendre certaines des subtilités du jeu.



## Plaisir non-stop !



Paris

Re

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W

re

W



Paris, Lyon, Antony, Pontault-Combault et bientôt Evry 2...

# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 242 titres sur PlayStation, plus de 141 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU !**  
Jeux pour  
Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS	LYON	ANTONY	PONTAULT-COMBAULT	EVRY 2
1, rue Pierre-Lescot 75001 Paris Tél. 01 42 36 25 42	Centre Cial La Part Dieu R. J. C. - À côté de "Loisir & Création" 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38	27, av. de la Division Lederer 92160 Antony Tél. 01 46 74 06 26	Centre Commercial Carrefour 77340 PONTAULT COMBAULT Tél. 01 60 16 19 19	Centre Cial Evry 2 91022 Evry Cedex

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix** que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

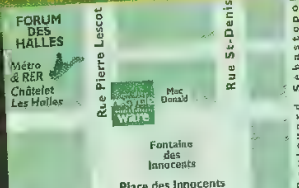
**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Tobal N°1	99 F	Soviet Strike	169 F	Rally Cross	199 F	Tenka	219 F
Toshinden	89 F	Fifa 97	129 F	Tomb Raider	169 F	Rebel Assault 2	199 F	Tilt	219 F
Air Combat	99 F	Int. Track & Field	129 F	Worms	169 F	Sampras Tennis	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Resident Evil	189 F	Sim City 2000	199 F	ISS Pro	249 F
Alien Trilogy	99 F	Legacy of Kain	149 F	2Xtreme	199 F	Tekken 2	199 F	Jurassic 2	249 F
Doom	99 F	Porsche Chall.	149 F	Area 51	199 F	Wipe Out 2097	199 F	Little Big Advent.	249 F
Fade to Black	99 F	Street Racer	149 F	Battle Stations	199 F	Darklight Conflict	219 F	MicroMachine V3	249 F
Formula 1	99 F	Adidas P. Soc. 97	169 F	Cool Boarders	199 F	Independance Day	219 F	Panzer General 2	249 F
Rayman	99 F	Andretti Racing	169 F	Com. & Conquer	199 F	Lost Viking 2	219 F	Road Rage	249 F
Road Rash	99 F	Crash Bandicoot	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Perfect Weapon	219 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Tekken	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Dragon Ball Z	199 F	Rage Racer	219 F	Soul Blade	249 F
Total NBA' 96	99 F	Dest. Derby2	169 F	Jet Rider	199 F	Spider	219 F	Vandal Hearts	249 F
Need for Speed	99 F	Pandemonium	169 F	Need for Speed 2	199 F	Suikoden	219 F	V-Rally	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Project X2	169 F	NHL Hockey 97	199 F	Swagman	219 F	Warkraft 2	249 F
Time Commando	99 F	Raging Skies	169 F	Overblood	199 F	Syndicate Wars	219 F	Wing Com. 4	249 F

**Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS  
Métro & RER Châtelet-Les Halles  
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h





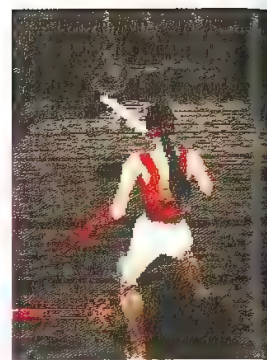
Ne vous fiez pas aux faux airs de jeu d'aventure de Nightmare Creatures.

Ici, on se bat contre des monstruosités, on lapide du zombi, on hache-menu du loup garou et on se rend compte que le but premier du

jeu, c'est l'éradication de toutes ces créatures de cauchemar.

Alors on aiguisé sa lame avec un petit sourire en coin...

Londres, début du siècle. Adam Crowley, scientifique génial rongé par la soif de connaissance et de pouvoir, s'adonne à quelques expériences hors-normes où il n'est plus question de déontologie ni de morale. Maîtrisant les forces occultes, il crée quantité de créatures des ténèbres et les lâche dans la ville la nuit où il les estime assez nombreuses. Rendu dément par ses expériences, Crowley n'a plus de raison, plus de limites, et il vous appartient à vous, jeune aventurier fougueux, de stopper cette horde infernale avant qu'il ne soit trop tard. Séquence "découpe-barbaque" amorcée...



A ce niveau, découper du monstre tient de l'art. A priori, il va vous laisser tranquille celui-là

Certains hommes-araignées ont été élevés aux stéroïdes.

Les monstres contaminés par le jeu peuvent vous enflammer vous aussi. Attention !

# NIGHTMARE CREATURES



Par Dave Martinyuk

EDITEUR : KALISTO  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 97

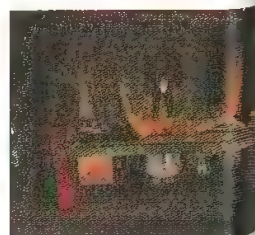
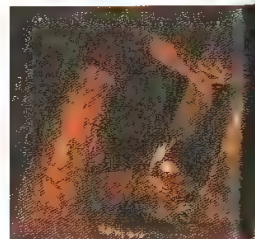


## NIGHTMARE CREATURES

Genre	Beat-them up
Editeur	Kalisto
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Mots de passe
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On découpe du stream à tour de bras. Et on aime ça !



Le gros platot est une arme puissante qui peut vous sortir de bien des situations délicates. Peur de monstres l'encaissant sans broncher



Dans  
au ch  
entre  
sont  
coup  
chos  
fluid  
se à  
côtés  
nom





Certains hommes-araignées ont été élevés aux stéroïdes.

du monstre tient  
vous laisser

Les monstres contaminés par le feu peuvent vous enflammer vous aussi. Attention !



## La Mort aux trousses

Dans Nightmare Creatures, vous pouvez incarner, au choix, un homme ou une femme. Les différences entre ces deux personnages - Ignatius et Nadia - ne sont pas fondamentales, mais leur panoplie de coups n'est pas exactement la même. La première chose qui frappe, lorsqu'on s'essaie à ce jeu, c'est la fluidité exceptionnelle des déplacements et la vitesse à laquelle on peut pivoter, effectuer des pas de côtés, etc. Le moteur 3D est béton, même si de nombreuses astuces (éléments en bitmap) po-



sés dans les décors, disparition des monstres lorsqu'ils sont abattus...) viennent

soulager certains temps de calcul. Les endroits que vous explorez dans Nightmare Creatures sont variés - jardin, port, intérieur d'église, petites rues sombres - mais ils sont tous marqués de la même empreinte sombre et angoissante. Lambeaux de brume, plafonds qui s'écroulent, incendies... Vous ne débambulez pas les mains dans les poches et les nombreuses abominations qui vous attaquent par surprise vous incitent toujours un peu plus à la prudence. Du Cthulhu à la grande époque victorienne ! Une vingtaine de monstres différents sont présents dans le jeu : loups-garous, zombies, harpies, rats-garous, gargouilles, chiens d'enfer, hommes-araignées (à ne pas confondre avec un certain monte-en-l'air bien connu)... Il possèdent tous une façon de combattre particulière et il existe des combos plus ou moins efficaces pour chaque type d'adversaire. Le côté baston est assez poussé, ce qui, avouons-le, est assez normal pour un beat-them up.

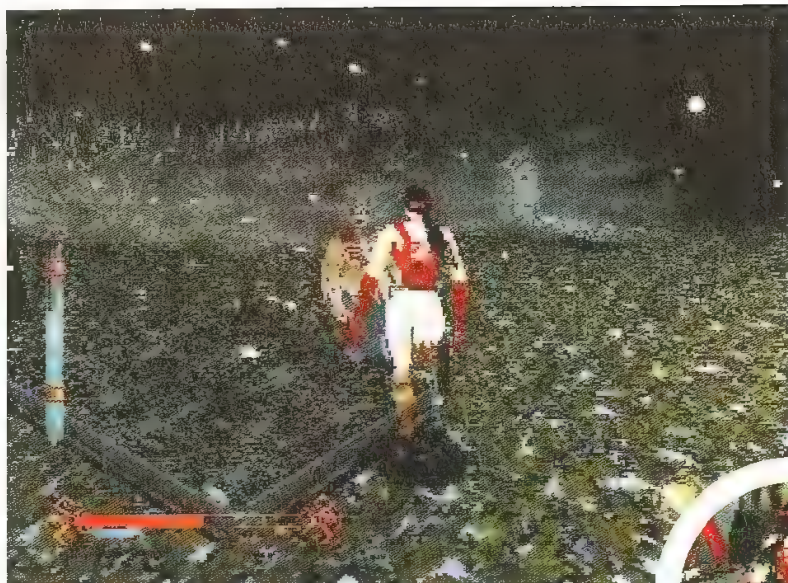
Cet abominable quêt vous arrose d'énormes boules de neige

Prépare-toi à mourir, créature de l'enfer ! Rhâââ !!!



Maintenant que vous le voyez de près il n'y a pas de doute, ce monstre est laid





freux pantelant et hagar, debout pour quelques secondes encore, avant qu'il ne s'écroule comme une masse. Ces fameuses combos, parfois très difficiles à trouver (genre croix, carré, triangle + rond + X), vous sont révélées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. N'oubliez pas de les noter !

Tout aussi importants, les objets que vous découvrirez doivent être utilisés avec raison et parcimonie, car s'il y en a une pléthore dans les premiers niveaux, à la fin vous allez devoir taper dans vos réserves. C'est moi qui vous le dis. Les objets sont, en gros, divisés en deux catégories : ceux qui servent à l'attaque, et ceux qui sont plus axés sur la défense. En ce qui concerne l'attaque, nous avons des pistolets (le petit - un coup - et le gros, qui balaye tout ce qu'il y a à l'écran), des mines, de la dynamite, un prisme de glace (il congèle les adversaires ce qui permet de les briser d'un simple coup), des torches (les monstres prennent feu comme du petit bois), et un talisman shuriken (lorsque vous l'activez, tout ce que vous touchez est tranché). Au niveau de la défense, nous avons bien sûr les sphères de guérison, mais aussi les

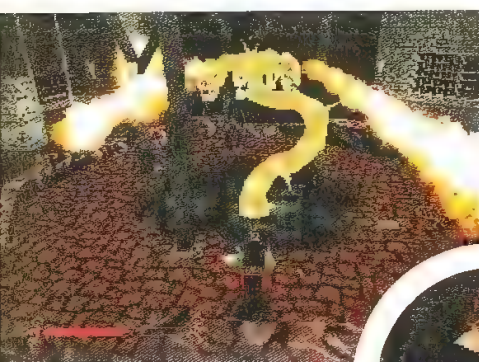
# Face à ma lame, faites attention de ne pas perdre la tête...

## Les clés du succès

Lorsque vous êtes sauvagement attaqué, un bouton de garde, très efficace, vous permet de parer avec succès presque n'importe quel coup. L'astuce consiste alors à connaître les moments précis des déplacements d'un monstre qui le laissent vulnérable à une attaque. Dès que vous le touchez, vous pouvez enchaîner des combinaisons impressionnantes et si vous ne relâchez pas la pression, vous laisserez l'af-



Malgré les apparences, ces monstres tentaculaires sont parmi les plus faciles à tuer du jeu. Approchez-vous franco et frappez-les.



Pour vaincre cette hydre, il faut d'abord faire s'écrouler les piliers, tout autour du point d'eau. Comme dans Hercule...



DES

les c

Vou

MUS

sont

disc

Décors de circonstance pour l'ouïe organ sée.

Voici un zombi





**DESIGN** : L'ambiance est glauque, les décors baignés de brume... Vous vous sentez à l'aise?



**MUSIQUE ET SON** : Les musiques sont des mélodies d'ambiance discrètes et angoissantes.



**DURÉE DE VIE** : Il faut gérer son équipement avec soin pour arriver au bout du jeu...



**ORIGINALITÉ** : Casser du monstre, c'est pas bien original, mais la réalisation est à la hauteur.



**JOUABILITÉ** : Tout n'est pas parfait (combos difficiles à réaliser...), mais on s'en sort...



**TECHNIQUE** : Il y a plus beau, mais vous vous déplacez en 3D avec une fluidité remarquable.



## ANALYSE

En voilà un beat-them-up hors normes. Prenant, Nightmare Creatures l'est intéressant, aussi. Panoplie d'objets à gérer, passages secrets à découvrir. Ici, on ne se contente pas de frapper, on réfléchit un peu aussi. Un titre novateur et singulièrement déjoutant.



décou-  
cimonie,  
niers ni-  
vos ré-  
ts sont,  
qui ser-  
es sur la  
s avons  
qui ba-  
de la dy-  
s adver-  
simple  
ent feu  
shuriken  
ue vous  
u de la  
sûr les  
aussi les



Décors de circonstance pour boucherie organisée.

potions répulsives (les monstres s'en vont), un crâne qui rend fou (les monstres s'attaquent entre eux lorsqu'il est activé) et l'éclair aveuglant. A chaque fin de niveau, le jeu vous indique le pourcentage de monstres tués et celui des objets retrouvés. Parfois, on a des surprises...

## Contrat rempli

Nightmare Creatures fait figure d'excellent exutoire. La possibilité de trancher les bras, les mains, les jambes et la tête des monstres, la hargne qu'ils mettent à vous frapper, et celle que vous mettez à leur répondre, tout cela fait que l'on accroche et que l'on a toujours envie d'avancer. Beat-them up d'un nouveau genre, le jeu ne vous impose pas un parcours précis, comme dans les jeux 2D, mais vous invite à explorer de fond en comble toute une série d'endroits. Libre à vous d'aller le plus vite



possible ou bien de retourner la moindre petite pierre pour tout découvrir. Détail intéressant : une jauge, sur le côté, se vide régulièrement. Une fois vide, c'est votre barre de vie qui en prend un coup, et, en quelques dizaines de secondes, vous pouvez mourir. Pour remettre cette jauge à son maximum, il faut tuer un monstre. L'intérêt? Cette jauge existe pour éviter que les joueurs trop fanas de l'esquive passent à côté des monstres sans les combattre et terminent trop rapidement le jeu. C'est plutôt bien vu.

Quelques détails sont toutefois gênants, comme ces passages parfois bêtement infranchissables (il y a une énorme ouverture dans le mur mais vous ne pouvez pas passer, vous sautez à la hauteur d'une plate-forme mais ne l'atteignez pas...). Même s'il n'y a rien à trouver, c'est frustrant. Sorti de là, Nightmare Creatures se révèle agréable à jouer, prenant, énervant aussi - parfois, un monstre va vous sucer toute une barre de vie alors que vous avez abattu une dizaine de ses congénères sans problèmes auparavant - mais le fait qu'on y revienne toujours prouve tout de même qu'il y a quelque chose. Allez, une tite partie?

Débarrassez-vous des affreux avant d'aller actionner le levier.



Les garquilles sont des adversaires redoutables. Elles se déplacent rapidement et frappent très fort.



Le gros Huli pas beau va bientôt tomber la tête la première... Timber.



Voici un zombi en kit. Le tronc d'un côté, une jambe ailleurs, la tête autre part...





Loin du déluge technique  
auquel nous habitue  
la PlayStation,  
Castlevania surprendra les  
joueurs en leur proposant  
une aventure d'une richesse  
inégalée, sans 3D !



# CASTLEVANIA

## SYMPHONY OF THE NIGHT

Par Grégory Szriftgiser

EDITEUR : KONAMI  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Pour les nouveaux venus dans le monde des jeux vidéo, rappelons que Castlevania est une des sagas phares de Konami, et une série de titres qui resteront des monuments de jouabilité, de fun et de richesse, que les vieux joueurs n'oublieront pas. Castlevania est un titre qui a franchi toutes les générations de machines, des 8 aux 32 bits, pour aboutir aujourd'hui à un des meilleurs de la série, tant par sa richesse de jeu que par son ambiance gothique.

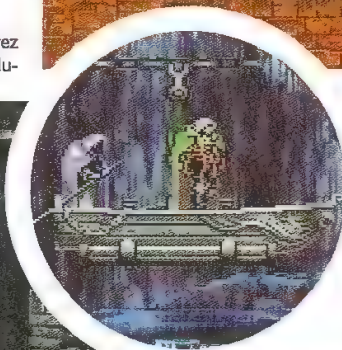
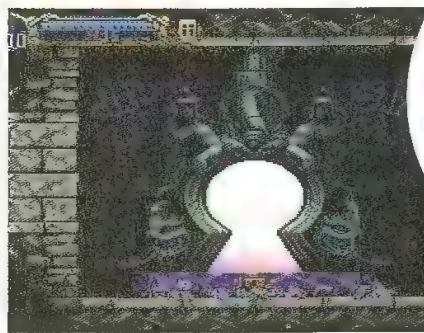
**Vampire? Vous avez dit vampire?**

Pour la première fois de la saga, vous n'incarnez pas un chasseur de vampire... Dans la peau d'Alu-



CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

Genre	Action plate-forme RPG
Editeur	Konami
Distributeur	UBI Soft
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	noir
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stereo/Mono
Après une demi-heure de jeu	On découvre à peine les parties cachées du château le plus vaste...



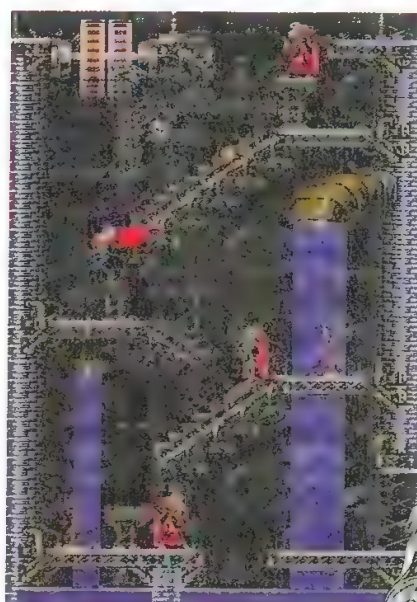
L'ultime transformation en chauve-souris, qui vous permettra d'explorer les moindres recoins du château.

Des téléporteurs vous permettront de circuler plus rapidement entre les dizaines de salles du château





Ce boss est un amas de corps putréfiés. Si vous parvenez au deuxième château, de plus repoussants vous attendent.



Castelvania est l'un des jeux les plus riches à ce jour sur PlayStation

card, demi-vampire fils de Dracula et d'une humaine, vous tenterez de mettre enfin un point final au règne de votre père. Pour cela, vous irez le débusquer dans son propre château, baigné d'une ambiance des plus étranges. Castelvania est un jeu d'action/plate-forme, qui pour la première fois incorpore une composante rôliste extrêmement développée. Alucard possède des caractéristiques telles que la force, l'intelligence et même la chance, et gagnera des points d'expérience au fur et à mesure de sa progression. Vous aurez la possibilité de vous équiper, avec une grande variété d'armures, d'épées, d'amulettes et de milliers d'objets ramassés ça et là dans les salles du château. Vous trouverez aussi des familiers, alliés précieux que vous découvrirez sous la forme d'un démon, d'une épée consciente, d'une chauve-souris ou d'une fée, et des reliques très puissantes, vous octroyant encore des dizaines de pouvoirs, du



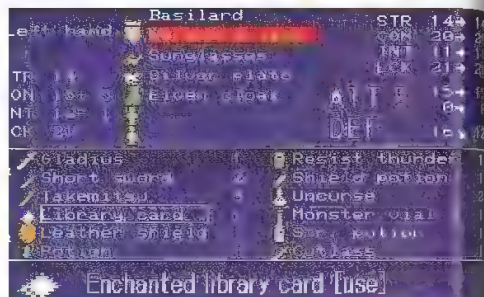




double-saut à la transformation en brume, chauve-souris, ou en loup, en passant par la matérialisation d'objets cachés dans les décors, et la connaissance des points de dégâts infligés aux adversaires. Enfin, dernière ressource mise à votre disposition, des armes comme les dagues, une bible tournoyante ou une horloge stoppant le temps, consommeront vos points de magie, en des quantités variables suivant leur puissance.

## De l'absence de la 3D, et de l'omniprésence du fun

En tant que demi-vampire, vous aurez donc tôt fait de vous affirmer comme Dieu le père face aux myriades de monstres différents qui s'opposeront à votre quête. Quête contre laquelle je vous mets en garde : pour tirer le maximum de Castlevania, sachez explorer chaque recoin et ne vous précipitez pas vers le boss final du jeu, auquel vous pourriez parvenir assez vite. Le scénario est très important, et vous apprendrez que ce n'est pas la mort de Richter - membre de la prestigieuse famille des chasseurs de vampires des précédents épisodes - qui terminera votre combat. Richter possédé, il vous faudra récupérer les lunettes sacrées, cachées au cœur du donjon, pour découvrir le plus grand secret du jeu : le véritable château de Dracula, qui double la durée de vie du jeu, et à l'issue duquel vous accéderez à la véritable fin. La profusion se fait maître mot, encore plus difficile, encore plus

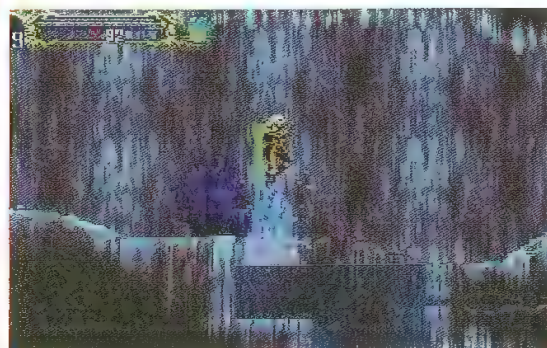


Le menu d'équipement. Armures, lames et objets divers. C'est ici que vous verrez leurs effets sur vos caractéristiques.

rempli d'objets divers, et avec des musiques extraordinaires et symphoniques. Ce qui m'amène sur le point technique le plus abstrait du jeu : le son. Les musiques magistrales et les bruitages, donnent au jeu une ambiance particulièrement aboutie, et même si la 2D est un peu limitée au niveau des couleurs, l'esthétisme de ce gigantesque château dans lequel vous allez vous balader sans interruption est tout simplement parfaite.

## Gigantesque, passionnant, atypique

C'est ainsi que l'on pourrait qualifier Castlevania, qui non content d'être le soft le plus riche du moment avec FF7 sur PlayStation, propose un challenge



Le combat contre votre double. Il est plus habile que vous !

Les vampires craignent l'eau. Restez-y trop longtemps, c'est la mort assurée.

En forme de brume, accompagné du familier fantôme, sous le clair de lune, Castlevania a une ambiance fantastique







**DESIGN** : Les plans du château, le personnage, et les monstres sont très bien pensés, seule la 2D est un peu trop rétro.



**DURÉE DE VIE** : Le jeu, difficile au début, peut se finir assez vite... sans en avoir parcouru la moitié !



**JOUABILITÉ** : Une maniabilité sans faille, un jeu équilibré, qui regorge d'ingrédients à découvrir.



**MUSIQUE ET SON** : Les musiques baroques et les bruitages traduisent l'ambiance gothique du château à merveille.



**ORIGINALITÉ** : Le mix Action/RPG est le plus abouti à ce jour, ce qui donne un soft bourré d'intérêt.



**TECHNIQUE** : Un seul reproche : une 2D un peu vieille, mais qui ne nuit finalement pas au plaisir de jeu.



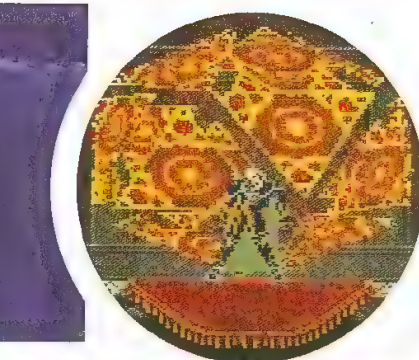
Non, nombreux sont ceux qui manquent d'éclat de rire devant le look rétro de Castlevania, mais une fois pris par le jeu, impossible de ne pas explorer le gigantesque château de Dracula, afin de faire progresser son personnage, et de découvrir les tonnes de salles cachées et les arcanes du jeu. Une richesse rarement égale sur console.



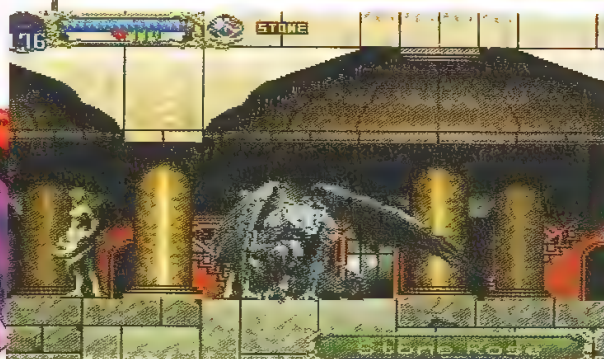
Sortilèges, pouvoirs, familiers, objets : des effets qui font oublier la légèreté graphique de certains passages

En forme de brume, accompagné du familier fantôme, sous le clair de lune : Castlevania a une ambiance fantastique.

épique. Difficile de décrocher, tant il regorge d'astuces, de possibilités, de secrets. Loin du trop courant "jeux beaux/jeux ch...", Castlevania tire habilement son épingle du jeu. C'est donc l'excellent prétexte à ce simple cri : faites des jeux ! Beaux si vous voulez, mais faites des jeux, pas des films ennuyeux ou des démonstrations de programmation sans intérêt ! Castlevania est, sans conteste, le meilleur jeu du mois avec, bien sûr, FF7. Le seul véritable reproche que l'on peut formuler, outre la 2D qui finalement ne gêne en rien et ajoute un côté arcade non-déplaisant, c'est que seuls ceux d'entre vous qui connaissent un peu l'anglais pourront exploiter parfaitement le jeu, aucune traduction française n'ayant été faite pour notre version. Mais c'est toujours mieux que le japonais !



Tout le bleu découvert représente 80% du premier château. En tout, c'est 200.67 qu'il vous faudra compléter

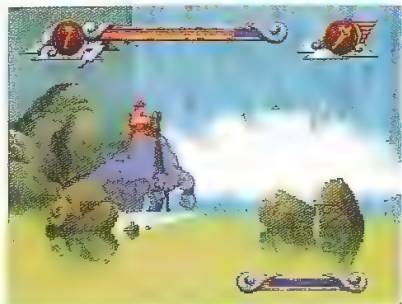


Ru d'été d'une pétrification, vous vous transformerez en démon ça n'apporte rien de plus, juste un détail parmi tant d'autres !





Hercule n'est pas seulement le nom de la machine de votre voisin du prochain. C'est aussi le titre du prochain dessin animé des studios Disney. Il s'agit de l'adaptation de la série de films. Pour un autre regard et visionaire, ce sera dans le ventre.



Par Johnny Piano

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

# HERCULE

fiche  
technique

HERCULE

Genre	Jeu de plate-forme
Editeur	Disney Interactive
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Séréo
Après une demi-heure de jeu	J'ai laissé brûler une pizza dans le four

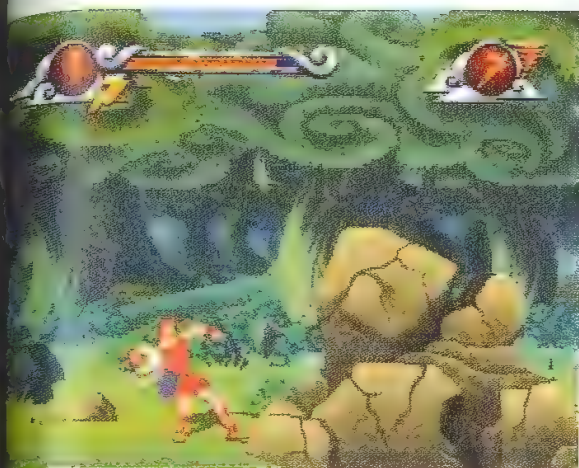


«Hercule» n'est pas seulement le titre du dessin animé Disney de la rentrée, c'est aussi le nom du teckel de ma voisine du sixième. Bref, et nonos ("Couché Hercule !") bstant le monde des chiens, ce jeu vous permet de prendre pour quelques heures le rôle de ce héros antique et d'accomplir au cours d'une dizaine de niveaux l'équivalent des douze travaux bien connus... revus et corrigés à la sauce Disney.

Nous sommes donc en présence d'un jeu de plate-forme (en anglais : a game of jane birkin) classique, avec la possibilité de se mouvoir en profondeur dans certains niveaux. Ces derniers sont variés tant graphiquement que ludiquement parlant. On a tout d'abord la plate-forme classique, agrémentée de quelques surprises, comme la possibilité de trouver des passages secrets en fracassant le

Offre spéciale d'abonnement



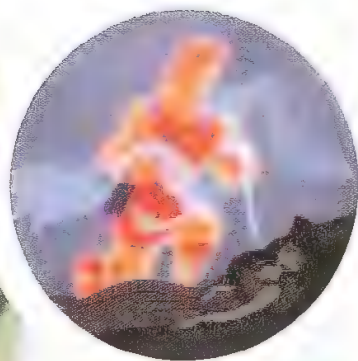
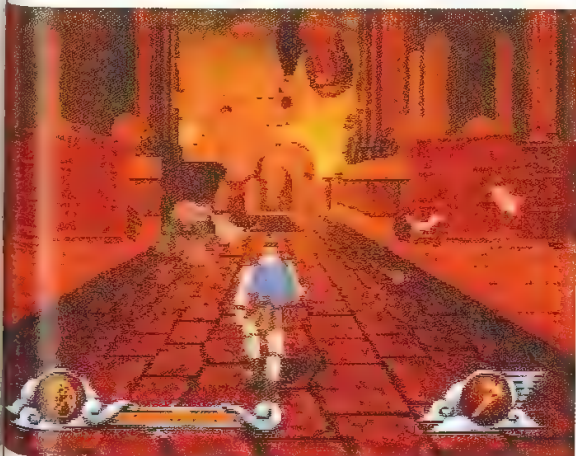


sol. Il y a aussi les scènes à la «Astéroïde», soit en 2D, soit en 3D, les obstacles et ennemis arrivant alors sur vous de face. Les b-oss ("Hercule ! Au pied !") sont originaux et amènent encore des variations, comme cette hydre-à-plein-de-têtes-qui-repoussent-tout-le-temps.

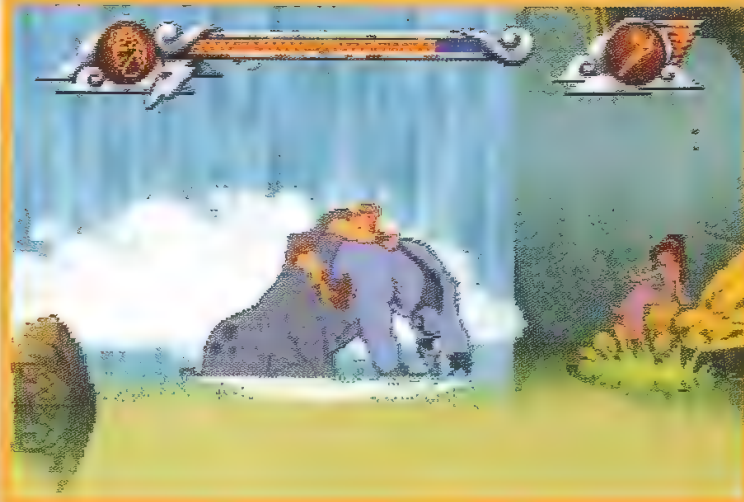
Non contents d'avancer, vous pourrez également sauter ou lasser, avec pour cette dernière option le choix des armes : poings, épée, boules de feu et foudre (ces dernières à utiliser en priorité contre les griffons). Les poings servent aussi à abattre les colonnes encombrantes, dans la plus pure tradition péplum, ou à débayer les rochers, voire même à les transporter afin de s'en servir comme escaliers. Les bonus ne surprendront personne en rapportant des points de vie ou des recharges aux armes. N'oubliez pas de ramasser toutes les jarres afin de recevoir le password du niveau. Les lettres formant le nom d'Hercule (Hercules, avec un "s", pour la version anglaise) servant quant à elles aux sauvegardes continues.

### Les graphismes de Disney

Les graphismes comptent pour beaucoup dans le plaisir que l'on a à pratiquer Hercule. Que ce soit dans l'animation des personnages ou dans les décors, on sent l'empreinte des studios Disney et c'est bien agréable de se mouvoir dans un quasi dessin animé. La fluidité, tout en étant agréable à l'oeil, as-

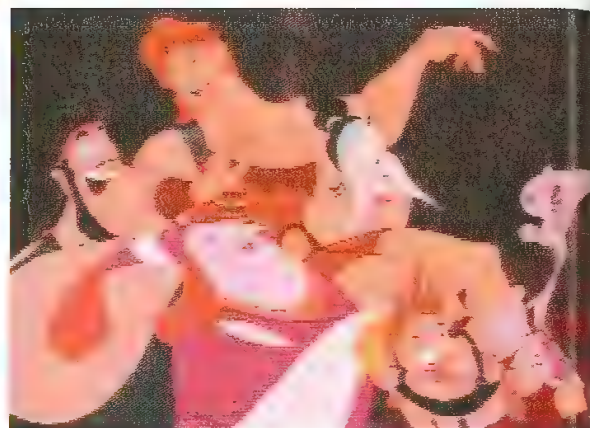


### Une méthode un peu cavalière

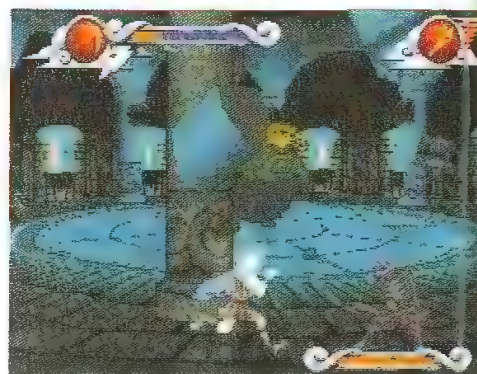




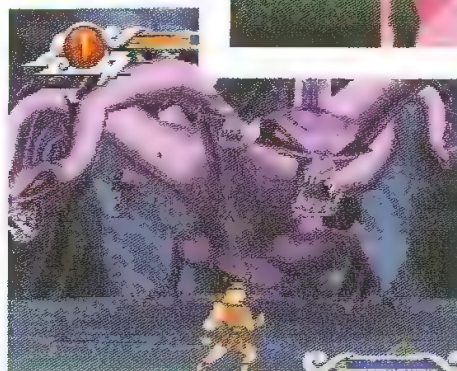
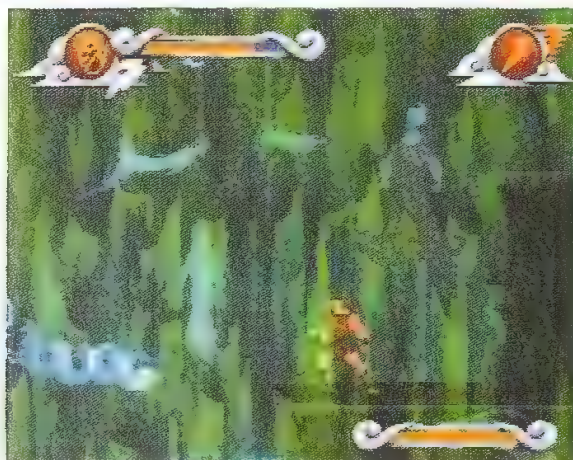
# Mercurle le jeu, a bénéficié de toutes les attentions de Disney



sure aussi une jouabilité parfaite. Les obstacles et ennemis rencontrés sont très variés et tirés de la mythologie américano-grecque (centaures, cyclopes, hydres, méduse...). De temps à autre, on est gratifié de scènes du dessin animé, et ceusses et cellesses qui termineront le jeu pourront même voir une partie de la fin, rien que ça !



La bande-son, sans être une véritable nuisance, n'est par contre pas spécialement intéressante et ne mérite pas qu'on s'y attarde. Un problème plus embêtant est la durée de vie, du moins pour les fortiches du pad qui termineront le jeu en quelques soirées. Les







**DESIGN :** C'est Disney et ça se voit. On bénéficie même de quelques scènes du dessin animé !



**DURÉE DE VIE :** Les pros l'auront vite terminé, mais les non-pros en auront pour leur argent !



**JOUABILITÉ :** Vraiment rien à dire ici, bonne ergonomie et difficulté raisonnable.



**MUSIQUE ET SON :** Bande son de bonne qualité, mais très discrète. N'apporte pas grand-chose.



**ORIGINALITÉ :** Quelques trouvailles inédites pour un jeu qui reste quand même classique.



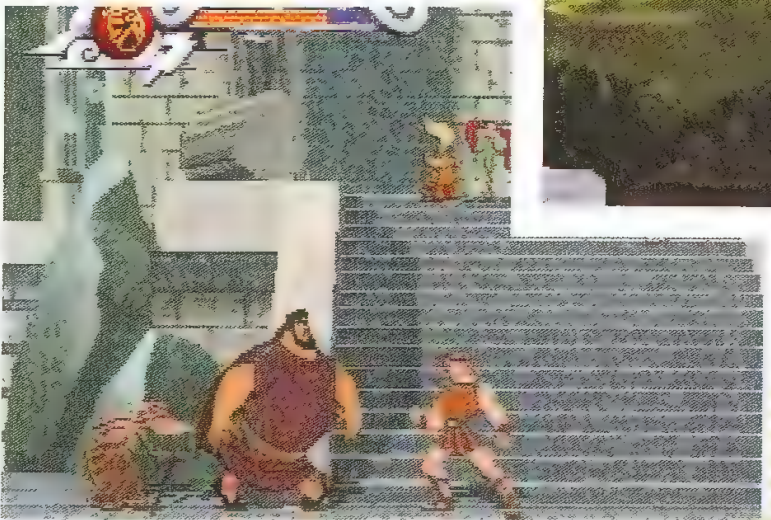
**TECHNIQUE :** Un jeu réalisé avec une animation digne d'un dessin animé.



Essai transformé pour Disney, qui offre là un vrai jeu, pas un produit opportuniste. Les ingrédients de cette réussite sont des graphismes et une animation « made in Disney » couplés à une jouabilité exemplaire. Ce jeu ravira les fans du dessin animé, ainsi que tout (jeune) amateur de jeux de plate-forme.

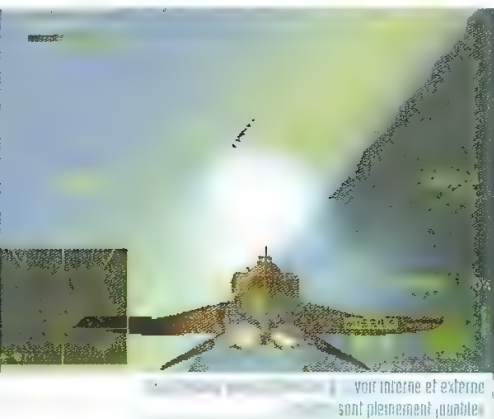


gens normalement constitués devraient eux en avoir pour leur argent. Au final, ce soft dégage une ambiance sympa. A l'instar de Rosco Mc Queen testé dans le numéro précédent, Hercule est un jeu d'un niveau moyen-facile qui s'adresse avant tout à un public assez jeune (en fait, le public du long métrage). Ceci étant dit, le jeu tient tout à fait la route et est un vrai produit ludique, pas une daube opportuniste comme il en existe tant dans le domaine des jeux inspirés de films. Bilan largement positif, donc. A conseiller aux fans de Disney et de jeux de plate-forme !





L'heure des braves a sonné, car votre pays a de nouveau besoin de vos talents de pilote chevronné. N'oubliez pas de réviser les paroles de "Take my breath away", votre arme la plus efficace en combat rapproché.



# ACE COMBAT 2

Par Nicolas Moulin

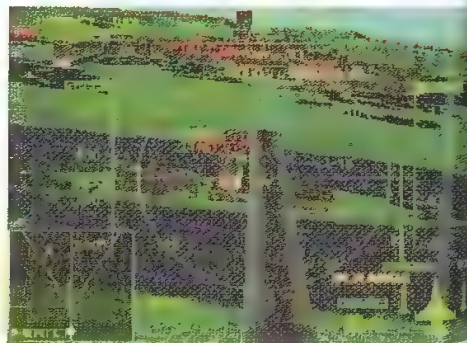
EDITEUR : NAMCO  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



## ACE COMBAT 2

Genre	Arcade/simulation
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous n'aurez aucune envie d'actionner le siège éjectable.

Si le premier et déjà quelque peu vieillissant Ace Combat vous avait fait passer d'inoubliables nuits blanches, et bien réjouissez-vous, car ce second volet est de la même trempe ! Rappelons pour les plus distraits que vous incarnez un pilote de chasse, qui pour justifier son grassouillet salaire devra remplir un bon paquet de missions d'une grande variété. Tout commence avec la sélection du mode de contrôle de l'appareil, puisque deux options sont alors possibles. Le mode débutant offre un pilotage simple, dans lequel l'avion sera aussi facile à manier qu'une Fiat Uno SX modèle 87 (la référence dans le domaine). Par contre, l'option expert ne pardonnera pas beaucoup d'erreurs, mais vous permettra de faire des tonneaux et de contrôler la gouverne de direction (le palonnier, en somme). A noter que les joysticks et paddles analogiques sont parfaitement reconnus, augmentant par là même le plaisir du pilotage. Après avoir admiré le briefing vous expliquant le pourquoi du comment de ce qui vous attend, vous devrez choisir votre appareil



Du combat  
en pleine  
montagne,  
au milieu  
des neiges  
éternelles  
seul contre







Les vieux de la vieille se souviennent sûrement de Test Drive, l'une des toutes premières simulations de voitures de luxe développée par Accolade pour Atari ST et Amiga. Voici la version 32 bits de ce vieux hit. Un soft qui rappelle furieusement The Need For Speed... en mieux !

Par Jean Santoni

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

# TEST DRIVE 4



En mode Dragster vous devrez griller votre adversaire sur une courte distance en ligne droite. Marrant cinq secondes, le temps d'une course.



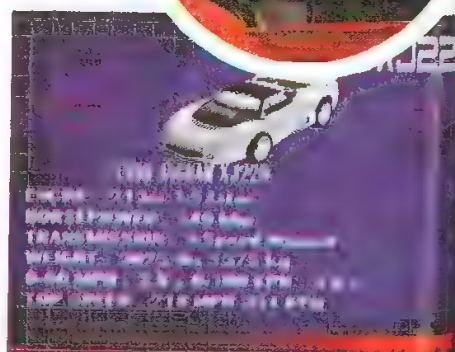
## TEST DRIVE 4

Genre	Course automobile
Éditeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveau de difficulté	4
Continues	Non
Memory Card	Oui
Son en	Stereo
Après une demi-heure de jeu	On contrôle son bolide

Avant de nous lancer corps et âme dans le test de ce énième jeu de caisse, commençons en guise de préambule par une petite info qui devrait enrichir votre culture vidéo-ludique personnelle et vous permettre de briller avec beaucoup de préciosité dans les salons mondains ! Le développement de Test Drive 4 a été confié à une toute nouvelle équipe de programmeurs, appelée Pitbull Syndicate. Derrière ce "gangsta-name", on trouve en fait les meilleurs membres de la ReflexionTeam, les heureux créateurs de Destruction Derby. Un gage de qualité pour beaucoup de « destructeurs » en herbe !

## Le plus réaliste !

Test Drive 4 fait inévitablement penser à un vieux titre d'Electronic Arts, The Need For Speed. On y retrouve, à quelques détails près, les principaux éléments qui ont contribué à la réputation et au succès de ce soft. Déjà, c'est plutôt bon pour le moral, vous allez pouvoir à nouveau jouer aux riches en prenant le volant de voitures que vous ne conduirez sûrement que dans vos rêves ! Dodge Viper, Jaguar XJ 220, Chevrolet Corvette, AC Cobra, etc. Bref, dix bolides absolument hors de prix. Les amateurs apprécieront également la présence de modèles du début des septante's. C'est là l'une des originalités de Test Drive 4... Ah ! J'oubliais le mode Dragster. Anecdote. Pour le reste, nous sommes en terrain connu. Le jeu comprend cinq longs circuits routiers représentant chacun une zone géo-



10 bolides luxueux et nerveux





**DESIGN** : Des graphismes inégaux et une mise en jeu austère. Des bolides plutôt bien modélisés.

**MUSIQUE ET SON** : Tout y est plus que moyen... Les sons des moteurs sont rates et les musiques désagréables.

6

5

**DURÉE DE VIE** : 5 circuits, 10 voitures et 4 championnats. Un reste dans la bonne moyenne.

6

7

**JOUABILITÉ** : La conduite est intuitive, et le contrôle des véhicules est un vrai régal pour l'amateur éclairé.

7

5

6

**ORIGINALITÉ** : Le meilleur de la catégorie des jeux « à la tienne ». Les connaisseurs vont apprécier.

7

6

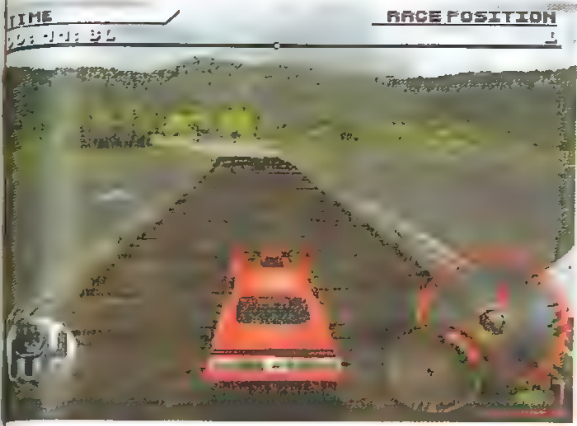
**TECHNIQUE** : Cole vitesse, c'est très réussi, le jeu est fluide et le moteur 3D gère des accidents spectaculaires.

6

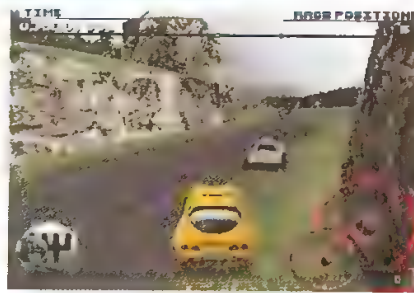
# VERDICT

Test Drive 4 est l'archétype même du jeu de courses pour amateurs éclairés. Certes, tout n'y est pas sublime, mais la combinaison «fun» + «réalisme» nous offre du grand spectacle. Et, comme dans beaucoup de jeux de voitures, certains aimeront d'autres pas. A vous de voir !

7



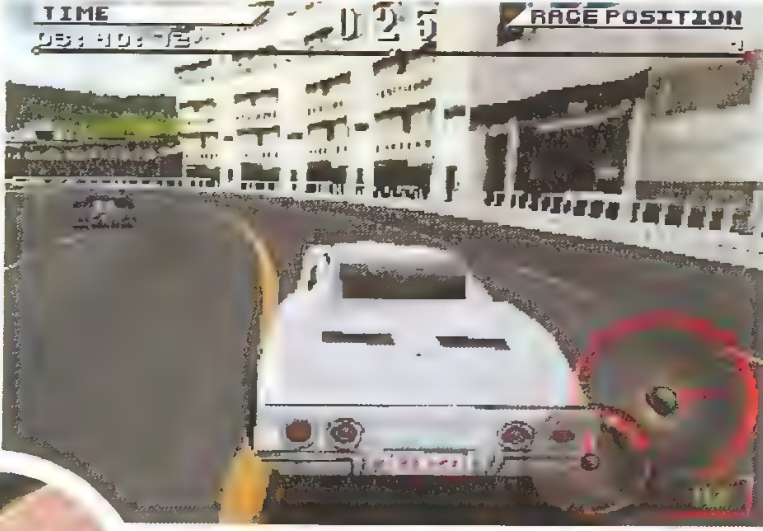
Un même circuit comprend 4 sections différentes. Les transitions se font sans temps morts.



Un soft qui peut aussi se jouer à 2 et/ou en link !



graphique. Les tracés ne sont pas en boucle mais se divisent en sections (environ 4), ce qui autorise des thèmes graphiques assez variés. La présence de trafic lors des courses (attention aux flics !) et notamment de voitures-surprises qui déboulent sans crier gare, est l'un des points forts du jeu. On n'échappe donc pas à une forte montée d'adrénaline ! En comparaison des dernières productions du genre, Test Drive 4 est sans doute le plus réaliste qui soit. Certes, les tracés ne font pas tous



preuve de la même finesse graphique : certaines sections sont très réussies, d'autres moins, mais le comportement routier des véhicules est, lui, un vrai petit bijou. La dynamique des freinages et des accélérations est en effet la plus vraisemblable qui nous ait été donnée de voir ! Le plaisir de conduite, du moins pour le connaisseur et l'amateur de dérapages contrôlés, est une vraie bénédiction. Les autres trouveront le jeu trop difficile voire rebutant... Virages à négocier avec doigté, sauts de l'ange dans les rues de San Francisco, trafic-monstre sur les routes, Test Drive 4 a du fun à revendre. D'autant que l'animation est, elle aussi, vraiment réussie, avec une vitesse de défilement qui ne permet aucune erreur, sous peine de sanction immédiate... dans le mur ! Les accidents (en 3D) sont un régal (on reconnaît très bien la patte du team de Destruction Derby), malgré un nombre de tonneaux exagéré. Bref, TD4 s'adresse avant tout aux amateurs de courses-poursuites folles et ultra-réalistes, et va vous amuser de longues heures !



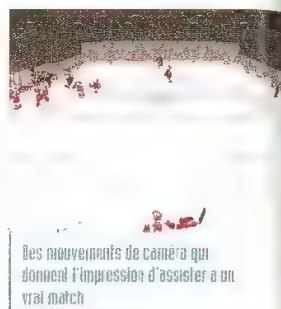


Outre le défilé des saisons, un des facteurs qui vous fait prendre conscience du temps qui passe, est assurément la sempiternelle valse des jeux de sport "nouveau millésime". Heureusement NHL 98 ne vous fera pas regretter de vieillir.

Les changements de lignes peuvent se faire automatiquement



Effectivement, Electronic Arts Sport nous a concocté un jeu de hockey qui repousse encore plus loin les limites de la simulation sportive. Bien qu'il ne s'agisse que d'une réactualisation de NHL 97, les nouveautés apportées suffisent néanmoins à propulser la version 98 au sommet du genre. Tout d'abord, l'amélioration la plus flagrante concerne l'animation des joueurs, qui est tout simplement époustouflante. Vous les voyez accélérer, déraiper, plonger et faire des vols planés avec un tel naturel que vous avez l'impression de voir évoluer de vrais hockeyeurs. Les programmeurs ont même poussé le vice jusqu'à intégrer les gestes de rage d'un joueur qui se retrouve en prison à la suite d'une faute. En fait le nombre d'animations différentes, de "mini-ques" si vous préférez, est tel que vous n'avez pas cette désagréable impression de voir toujours les mêmes actions à l'écran.



Des mouvements de caméra qui donnent l'impression d'assister à un vrai match

Par Nicolas Moulin

# NHL 98

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS SPORTS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Fiche technique	NHL 98
Genre	Hockey sur glace
Editeur	Electronic Arts Sports
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	De 1 à 8
Niveaux de difficulté	3
Continue	Oui
Memory Card	Oui (1-6 blocs)
Son en	Stereo
Après une demi-heure de jeu	Vous achetez votre carte de membre à la patinoire.



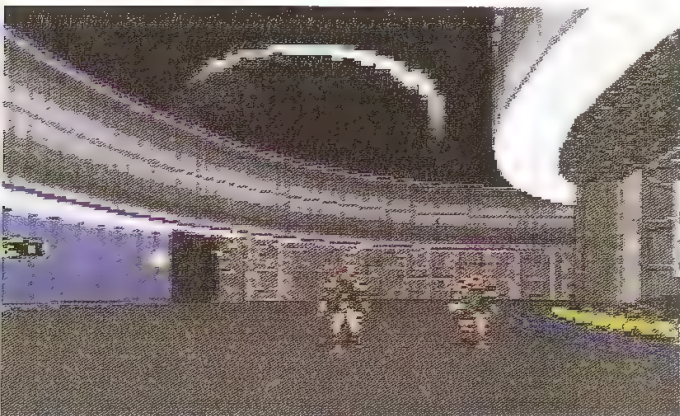
La remise en jeu est un moment à ne pas rater.







Le digne successeur de Doom arrive enfin sur PlayStation, et il y a fort à parier qu'il va reléguer ce dernier au statut de grand-père du genre. Place aux jeunes, au gore et à l'humour !



Bienvenue dans un monde envahi par les extraterrestres, où seul un héros tout en muscles et puissamment armé pourra bouter les globs hors de la Terre. Voilà pour le scénario, inutile de s'étaler davantage car le temps presse. La partie débute, alors que vous venez de vous éjecter de votre appareil en flamme, largué dans une ville infestée par les indélécats. Préablement muni d'un modeste pistolet et d'une paire de rangers tueuses, vous allez devoir faire le plus grand nettoyage xeno-ethnique jamais entrepris par l'espèce humaine. Premiers instants de jeu et déjà les différences avec Doom vous sautent à la gorge. Tout d'abord, en plus de sauter et de s'accroupir, il vous est maintenant possible de regarder dans tous les sens, aussi bien vers le haut que vers le bas. Cela vous obligera à zieuter dans tous les coins pour ne pas passer à côté des salles secrètes, très fréquentes tout au long des quaran-

Par Nicolas Moulin

# DUKE NUKEM 3D



EDITEUR : 3D REALMS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



## DUKE NUKEM 3D

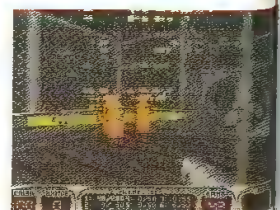
Genre	Action
Editeur	3D Realms
Distributeur	GT Interactive
Nombre de joueurs	2
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Une bonne demi-tonne de cochons abattus.



Si vous cherchez rien, vous trouverez rien, comme à la fin des 10 premiers niveaux.



La savie est  
trop efficace au  
corps à corps  
D'ailleurs, on  
la maitrise, on  
vous appelle  
dès le "tueur à  
la tige"



de, dans ces bouteilles  
d'exigence vous aurez le  
passage de résiez pas trop près  
quand même







**DESIGN :** La résolution employée étant plutôt faible, le graphisme s'avère de ce fait pixelisé.



**MUSIQUE ET SON :** Des thèmes classiques de Duke et des bruitsages vraiment sympas.



**DURÉE DE VIE :** Bonne, grâce au nombre de niveaux et au mode multijoueur.



**ORIGINALITÉ :** Doom est déjà passé par là, mais Duke a su apporter sa part de nouveauté.



**JOUABILITÉ :** Une certaine prise en main est nécessaire pour bien contrôler Duke.



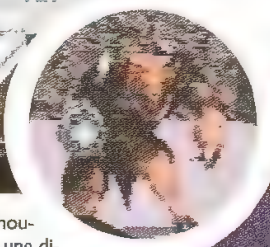
**TECHNIQUE :** L'animation est rapide sauf lorsque les ennemis sont trop nombreux.

# EN RÉSUMÉ

L'adaptation technique de Duke Nukem est tout à fait correcte. De plus elle propose des stages parodiques "inédits" bien sympas, ainsi qu'un mode link très amusant mais il est toutefois dommage que le graphisme ne soit pas un peu plus fin.



## La version PlayStation comporte six niveaux totalement inédits



La version est très efficace au corps à corps. Il faut dire que la manette ou vous appelez déjà le "tueur à la rage".

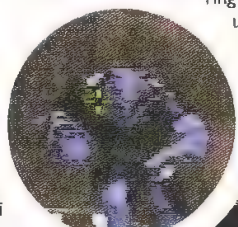
te-quatre niveaux proposés. Bonne nouvelle, la version PlayStation comporte une dizaine de niveaux totalement inédits, dédiés à la parodie de films connus comme Pulp Fiction, Independence Day, Alien, etc.

### Quel frimeur ce Duke

En plus de votre force et de votre beauté naturelle, une dizaine d'armes sont à votre disposition pour venir à bout des infâmes. Vous possédez donc des rangers (coup de pied), un pistolet, un fusil à pompe, une mitraillette, un lance-roquettes, des grenades, des mines, un lance-missiles, un fusil "refroidisseur", et enfin un fusil "réducteur". Oui, vous avez bien lu, cet ultime gun vous permettra de tourner le remake de "Chéri, j'ai rétréci l'alien", afin de les écraser par la suite comme de modestes cafards. L'utilisation des mines s'avère représenter également un petit bonheur, puisque vous pourrez mettre au point des pièges particulièrement vicelards, et en tout cas bien utiles pour les parties multijoueur.

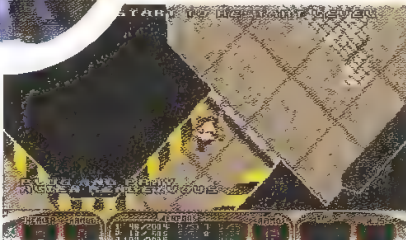
### De longues heures de délire métaphoriques

Les niveaux de Duke s'imposent comme modèle de variété, d'humour, et de grandeur. En effet, le nombre de détails visuels et auditifs est particulièrement important, à l'instar de ce qui vous attend si vous tirez à bout portant au lance-missiles sur un monstre. Vous verrez ce dernier exploser en mille morceaux, tandis que des flaques de sang dégouinent lentement le long des murs. De même, Duke étant un amateur de belles nanas, vous aurez quelquefois l'occasion d'assouvir vos penchants voyeuristes (scoptophiles pour le mot savant) en offrant quelques dollars à une belle pour un petit strip-tease. D'un point de vue plus



Le sang gicle, coule, dégonfle et retombe sur les murs façon Tarantino

technique, les niveaux apparaissent très bien pensés, et un gros effort a manifestement été fait pour les rendre uniques. Grâce à cela, les parties ne semblent pas trop répétitives et vous aurez toujours envie d'en voir un peu plus. L'animation est rapide, mais n'échappe malheureusement pas à de cruels ralentissements lorsque les ennemis se regroupent en trop grand nombre. Bien que fidèle au PC, le graphisme est un poil trop pixelisé pour être réellement qualifié de "beau". Une option filtering permettra de rectifier le tir en créant un léger flou à l'écran. En conclusion, Duke Nukem 3D PlayStation se révèle un bon Doom-like, dont la plus grande force est de proposer un univers complètement délirant, original, et surtout particulièrement gore.



Regardez dans tous les sens est obligatoire pour ne pas se faire tirer dans le dos.

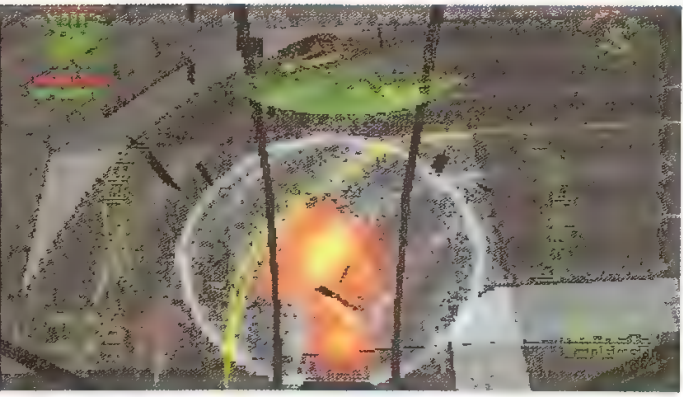


Le niveau parodique de Beverly Hills 90210, avec Jo Le Port en guest star

La carte permettant de vous diriger est également en 3D isométrique.



Une fois de plus Psygnosis se la joue cyber et nous donne sa vision du futur dans un shoot 3D où la mort et la subversion règnent en maîtres. Attention, comptez vos doigts, il va falloir vous cramponner au paddle !



Nous sommes en 2097. Le pouvoir appartient à de puissantes corporations qui gèrent et organisent la vie des citoyens, les gouvernements ayant perdu toutes prérogatives après la fin de la guerre inter-coloniale. Afin de maintenir l'ordre et de protéger leurs intérêts peu avouables, ces puissantes corporations ont décidé de créer leur propre force de police, la G-Police, que vous rejoignez non par vocation, mais pour enquêter sur la mort suspecte de votre sœur, membre d'une unité de soutien aérien.

### Top crédibilité !

Okay, le concept de G-Police n'est pas nouveau. Il s'agit d'un shoot entièrement réalisé en 3D dans lequel vous allez piloter un hélico futuriste. A l'instar

# POLICE

EDITEUR : PSYGNOSIS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 97

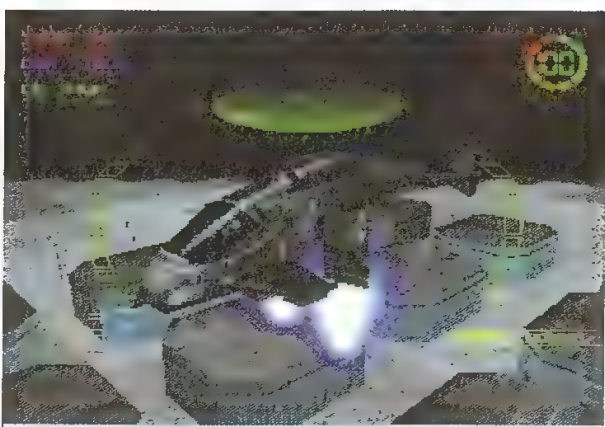


Par Jean Santoni

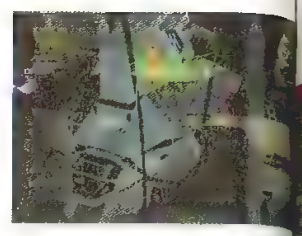


#### G-POLICE

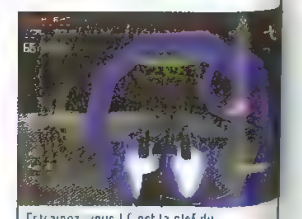
Genre	Shoot 3D
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	On refait bien sagement le mode entraînement !



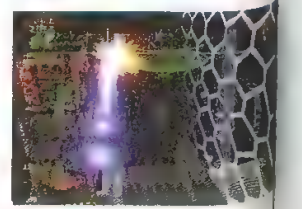
Le design est recherché et même si les cites se ressemblent un peu, on ne peut que féliciter le travail de recherche des développeurs



Bon point : les armes sont en nombre limité et les ravitaillements font perdre énormément de temps



Entraînez-vous ! C'est la clef du gameplay



Les attaques de droïdes sont meurtrières. Gardez vos distances pour éviter leur puissants lasers





**DESIGN** : Des cinématiques grandioses au look cyber-punk. Les amateurs apprécieront.



**DURÉE DE VIE** : 35 missions et un scénario béton. Impossible de finir G-Police en deux jours.



**JOUABILITÉ** : La prise en main est assez difficile. Évitez le pad analogique.



**MUSIQUE ET SON** : L'ambiance sonore est explosive, mais oubliez les musiques...



**ORIGINALITÉ** : Un univers et un scénario recherchés, mais le concept reste classique.

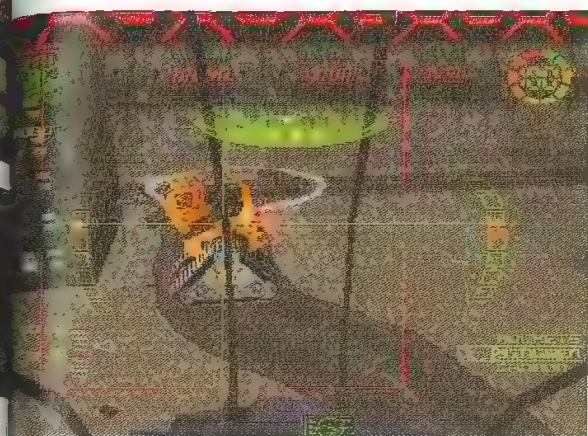


**TECHNIQUE** : Une bonne 3D mais un clipping important. Des déplacements fluides.



## VERDICT

G-Police est très difficile à prendre en main. En contrepartie, il offre une "bonne profondeur de jeu", pour un plaisir supérieur à Ace Combat 2. Les missions sont intéressantes et l'ambiance cyber excellente. Quel dommage que les commandes au pad analogique soient si sensibles. Un bon shoot qui demande patience et acharnement.

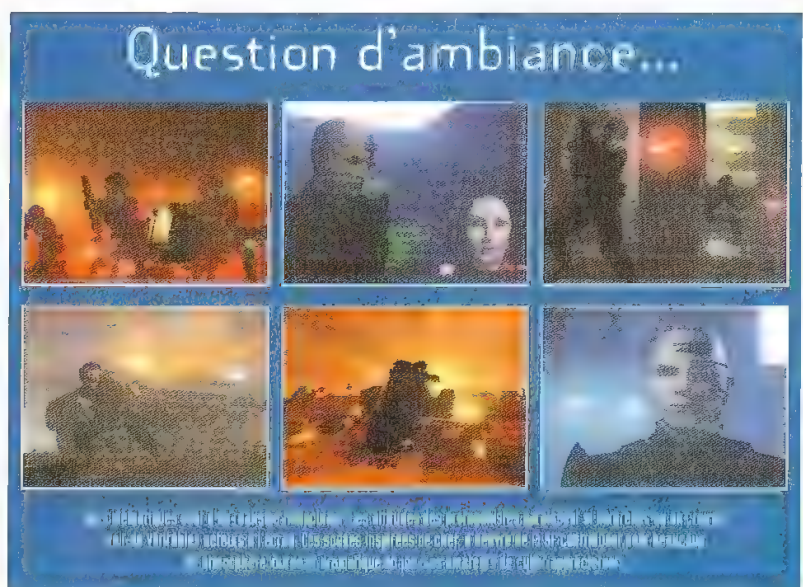
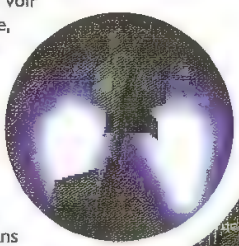


Les attaques de droïdes sont meurtrières. Gardez vos distances pour éviter leur puissants lasers.

de Ace Combat 2 et de tous les simulateurs de vol arcade, vous devrez remplir un certain nombre de missions (35 au total) aux objectifs plus ou moins originaux (interception, escorte, filature, repérage). Pourtant, ce soft de Psychosis surprend par la profondeur inhabituelle de son scénario, admirablement mis en valeur par de splendides cinématiques et son atmosphère "techno glauque" inédite. En effet, G-Police est un véritable condensé de cyberpunk. On y trouve tous les ingrédients des grands films d'anticipation : flics à la Robocop, vaisseaux tout droit sortis d'Alien et d'Outland, cités démesurées made in Blade Runner. Le jeu a vraiment beaucoup de personnalité ; la chose se fait assez rare ces derniers temps pour qu'on le souligne.

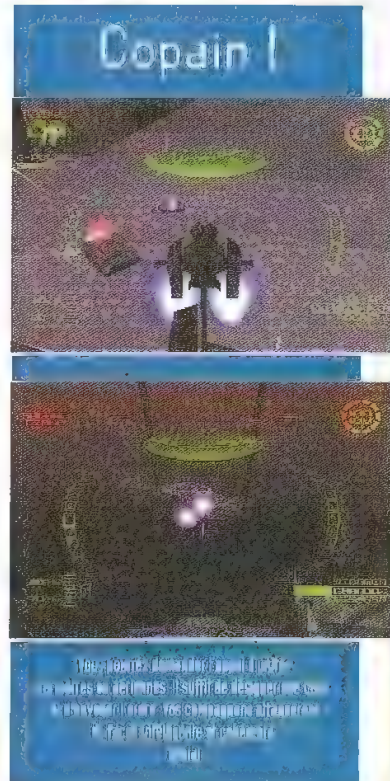
## Un jeu réservé aux poulpes ?

Globalement, Psychosis n'a pas à rougir de la réalisation de G-Police. C'est vrai, le clipping est assez mal géré mais ça n'influe pas sur le gameplay. L'environnement graphique étant fidèle à l'esprit cyber, ne vous attendez pas non plus à voir des couleurs flashy ou de la verdure, l'ensemble est dominé par des teintes sombres mais c'est voulu. L'univers 3D est vivant et demeure cohérent. Enfin, les déplacements du Havoc sont fluides et les effets graphiques spectaculaires donnent de la patate aux escarmouches. Le plus gros défaut de G-Police réside dans sa prise en main : trop grande complexité des commandes et configuration déroutante. Ainsi pour conserver une altitude constante vous devrez maintenir les touches L1 et L2. La sélection d'une arme nécessite également une combinaison de touches peu confortable, ce qui en plein combat s'avère relativement délicat et peu instinctif. On peut également s'interroger sur l'absence de déplacements



latéraux qui auraient grandement amélioré les manœuvres du Havoc. Résultat, lors des premières parties on patauge lamentablement, on passe pour un super polio et on frôle la défenestration de pad ! Mais il faut s'accrocher, comprendre comment l'hélico réagit apprendre à déchiffrer le radar etc, le mode entraînement est là pour ça. C'est long, ça peut paraître fastidieux aux yeux de certains, mais une fois passé le cap de la prise en main, on profite réellement du jeu, du scénario et on prend énormément de plaisir. Pour finir, nous vous déconseillons de jouer au pad analogique, les commandes deviennent trop sensibles et ne pardonne aucune erreur. Tant pis pour les sensations inédites...

## Une prise en main délicate



Certains missiles ne sont pas auto-guidés, vous devrez les diriger après les avoir lancés. Sympa.

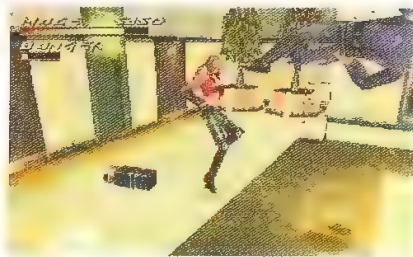




# FIGHTING FORCE

Par Jean Santoni

ÉDITEUR : EIDOS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Développé par Eidos, que l'on ne vous fera pas l'affront de présenter, Fighting Force renoue avec les Beat'em all à progression de l'ère 8-16 bits et peut d'ores et déjà se définir comme un Double Dragon ou un Final Fight en 3D. Ici, pas besoin de scénario, ni même de cerveau... Le principe est simple : on voit, on cogne, de préférence le plus fort possible et avec le maximum de classe. Ah, j'oubliais, vous pouvez rassurer maman, c'est pour la bonne cause, hein, on ne va pas s'acharner avec rage et sauvagerie sur des CRS ou des politiciens. Non, il y a un bad guy, un vrai de vrai (Zeng) qui menace - O surprise - de mettre le monde entier à ses pieds au moyen d'arguments peu diplomatiques. Le jeu d'Eidos vous propose donc d'incarner un des quatre membres de la Fighting Force.



## FIGHTING FORCE

Genre	Beat'em all
Editeur	Eidos
Distributeur	Eidos
Nombre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveaux de difficulté	2
Continues	non
Memory Card	Oui
Son en	stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous réalisez qu'il faut jouer à deux !



**DESIGN** : La 3D est précise et l'ensemble est très coloré. Des décors classiques et des ennemis assez variés.

**MUSIQUE ET SON** : Très peu de musiques mais les sons donnent beaucoup de dynamisme aux combats.

**DURÉE DE VIE** : 25 niveaux et plusieurs chemins possibles mais une action très répétitive.

**ORIGINALITÉ** : Le concept est vieux comme le monde. Possibilité de choisir sa route en cours de jeu.

**JOUABILITÉ** : Commandes simples et coups facilement réalisables. Temps d'adaptation pour la 3D.

**TECHNIQUE** : Pas de ralentissement même à deux joueurs. On regrettera l'IA un peu limitée des protagonistes.

# EN RÉSUMÉ

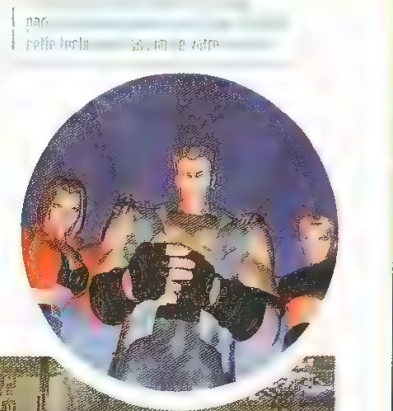
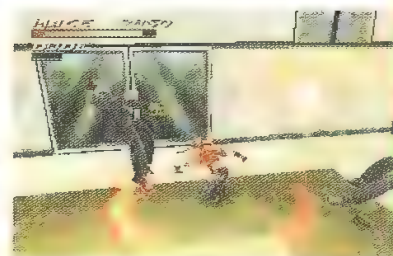
Enfin un beat'em all digne de ce nom. L'action peut paraître répétitive, mais la recette fonctionne... survivre à deux. Dynamique, les combats s'enchaînent sans temps mort. Un genre particulier qui ne vous demandera aucun effort de réflexion, juste de bons réflexes et un peu de rage.



Pas de sexisme, il y a deux hommes velus et musculeux et deux créatures de rêves. Vous vous en doutez, nos héros sont de véritables experts en chirurgie dentaire. Ils disposent de techniques qui leur sont propres et leur caractéristiques respectent leur morphologie. Hawk et Smasher sont à considérer comme de vrais primates (surtout Smasher) privilégiant les techniques de poings et la force. Alana et Mace quant à elles possèdent un style plus félin et exprimeront leur féminité en dessinant de jolies arabesques avec leurs jambes épilées pour ruiner la dentition de leurs adversaires. Evidemment, les filles paraissent plus vives mais frappent avec moins de puissance et se montreront dans l'incapacité de soulever certains objets. A l'instar des jeux de combats actuels, vous pourrez effectuer de mini combos, frapper derrière vous afin de vous dégager et projeter vos adversaires de façon très esthétique. En plus de vos pieds et de vos mains, il est possible d'utiliser différentes armes : flingues, lance-roquettes, pneus, moteurs, poubelles...

en gros tout ce que l'ère industrielle a pu créer. Vos personnages peuvent également interagir sur les décors soit pour en arracher un élément et s'en servir pour frapper, soit pour y découvrir de précieux bonus.

Bonne surprise, la réalisation de Fighting Force ne déçoit pas. Les protagonistes semblent bien modélisés même si l'on note de ci de là quelques petits bugs de textures. C'est exact, le nombre de polygones utilisé est assez faible (pas plus de cent pour vos adversaires) mais cette restriction permet d'afficher un maximum de bad guys à l'écran sans aucun ralentissement même à deux joueurs. C'est la règle du beat'em all : plus il y a de monde, plus on s'éclate. Enfin, l'action a la pêche, les lieux sont variés et texturés de façon très précise, les mouvements des héros parfaitement décomposés et les coups sortent sans aucune difficulté. Peut-être pourra-t-on reprocher l'absence de garde, une IA pas très approfondie et un manque de profondeur de champ de certains angles de caméra. Mais bon, là, on chipote. En fait, le défaut majeur de Fighting Force est inhérent au genre : un beat'em all, c'est extrêmement répétitif et bien que les développeurs aient eu l'idée de donner la possibilité au joueur de choisir son chemin à certains moments clefs de l'aventure, l'action se résume à une orgie de mandales. A deux ça passe bien, mais seul la lassitude vous emporte plus rapidement malgré les 25 niveaux. Un bon jeu à la Bud Spencer qui ravira donc ceux qui se sont éclatés sur Double Dragon et Final Fight, et qui aiment donner des baffes virtuelles en famille !

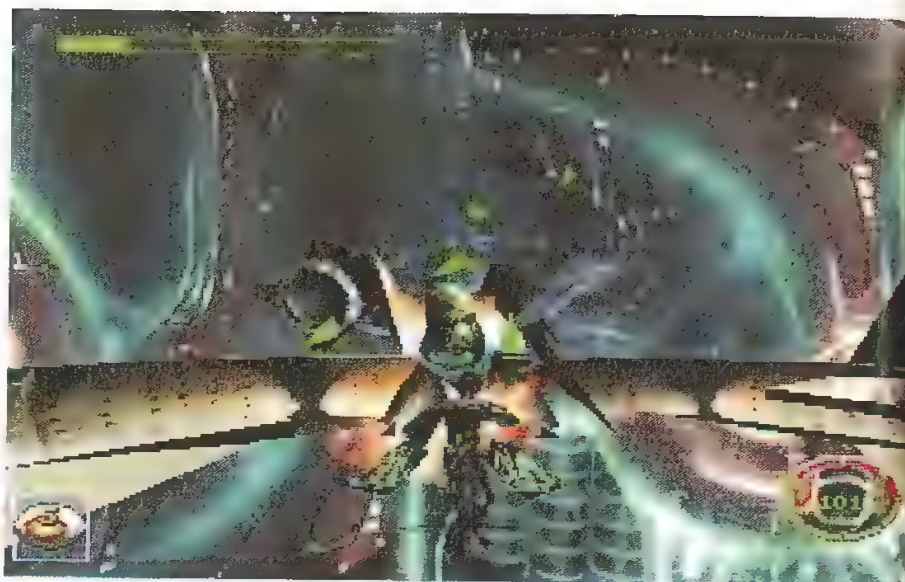




Apparemment David Perry affectionne tout particulièrement les jeux hors-normes. Le papa d'Earthworm Jim, nous propose ici son nouveau bébé. Au programme : des tirs en rafale, des zooms insensés et des séquences planantes. Explications.

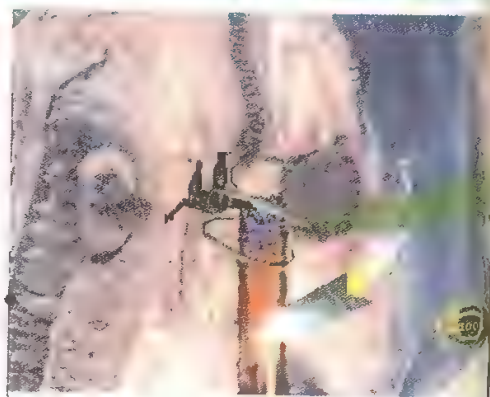
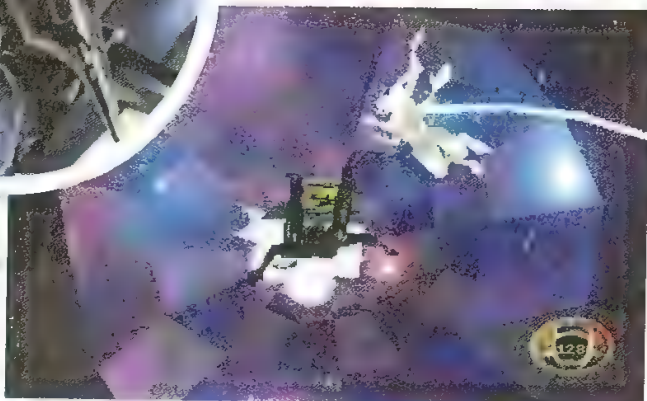
Par Dave Martyniuk

EDITEUR : INTERPLAY  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



# MDK

Dans ce curieux passage, vous êtes régulièrement sauvé par votre ami le chien, qui vient vous chercher.



Quand votre chute, vous pouvez ramasser des bonus. Attention aux missiles.

MDK, titre à part, est de ceux que l'on ne rencontre que rarement. A la base, on pourrait penser que l'on a affaire à un stupide jeu de tir. Le héros, ayant le bras droit remplacé par une espèce de mitrailleuse, se sert en effet de cette particularité avec un zèle tout particulier. Ta-ta-ta-ta-ta... Ça blaste mortel entre les niveaux (pour vous donner une idée, un tableau vous affiche le nombre de balles tirées à la fin de chaque stage, et il n'est pas rare de dépasser les dix mille...). L'univers dans lequel vous évoluez est entièrement en 3D. Le personnage que vous dirigez s'y déplace avec rapidité, l'utilisation du pad analogique offrant un plus grand confort. Et vous serez capable de plusieurs sortes d'actions : déplacements latéraux (très utiles pour éviter les tirs adverses), sauts, suspensions aux plates-formes, déploiement d'une espèce de parachute lorsque vous tomberez de haut et, enfin, utilisation des objets trouvés sur votre chemin.

fiche technique

MDK

Genre	Arcade
Editeur	Interplay
Distributeur	Acclaim
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Non
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On ne fait plus attention aux graphismes, et c'est le pied.





**DESIGN** : L'univers de MDK est sombre, bizarre, un peu malsain. Pas super beau, mais très original.

**MUSIQUE ET SON** : Les musiques sont excellentes. Les bruitages, eux, tiennent bien la route.

6



**DURÉE DE VIE** : On progresse très vite, mais certains passages réclament de l'habileté et/ou de la réflexion.

6



**JOUABILITÉ** : Quelques petits problèmes de déplacements et de perspectives gênent parfois.

7

9



**ORIGINALITÉ** : Ah ça, pour être original c'est original. MDK est un beat shoot them up d'un nouveau genre.

9



**TECHNIQUE** : L'univers 3D n'est pas beau, mais il est plein d'éléments assez énormes. Et ça bouge bien.

7

### À RETENIR

MDK n'est pas un jeu comme les autres. Mêlant les phases de bourrage absolu et celles plus fines où il faut faire preuve de réflexion, ce titre se révèle stimulant. Un jeu remarquable par son originalité et son ambiance qui ne déçoit que par son aspect graphique.

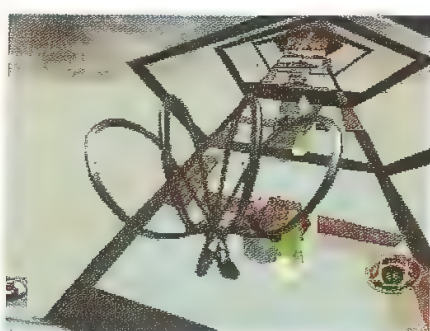
7



Pépère avec son gros cigaro, le guerrier émeraude va avoir une surprise..

«Toi méchant.  
Pan !»

Les six stages que vous allez devoir traverser sont divisés en plusieurs places distinctes, qui correspondent en fait à autant d'épreuves à franchir. Vous y rencontrerez tout un tas d'ennemis. Les plus communs sont des monstres verts à l'air idiot qui apparaissent près de bornes appelées «générateurs». Ces dernières doivent absolument être détruites le plus rapidement possible afin d'éviter que vous soyez débordé par le nombre. Vous croiserez également des clones de ces monstres, à l'apparence ou à la peau différentes, des chiens, des vaisseaux ennemis, d'énormes robots... A priori, vous n'avez pas avoir le temps de vous ennuyer. La plupart de vos ennemis possèdent un point faible à atteindre pour les exterminer. Pour ce faire, votre tir doit être extrêmement précis, et c'est là qu'intervient l'importance du mode sniper. En effet, il vous permet de viser avec une précision hors du commun



Seul contre tous, il fait surgir le tonnerre de son bras



(grossissement : x 100). De plus, vous disposerez de nombreux objets, tous de nature différentes et d'utilité indéniable. De quoi faire.

Ambiance géniale  
mais réalisation  
décevante

Très prenant, MDK est un jeu qu'on lâche assez difficilement. Des petits détails - comme le chien qui vient vous sauver (c'est le perso le plus important du jeu après vous !) ou encore les stages bonus estampillés Earthworm Jim, le rendent en effet très attachant. On évolue dans cet univers avec un plaisir certain et même les graphismes décevants finissent par ne plus gêner. MDK est un excellent exutoire qui, il est vrai, se termine malheureusement un peu vite. Vous y reviendrez tout de même souvent si vous essayez d'améliorer, à chaque fin de niveau, votre tableau de chasse (nombre d'ennemis tués, précision de vos tirs, ennemis touchés à la tête...). Un jeu qui prévaut rien que par son ambiance et son originalité.



Même en plein vol, vous pouvez tirer sur tout ce qui bouge







## Par Julien Chièze

A black and white photograph showing a child in a dark, textured environment. The child is positioned in the center-right, looking towards the left. A bright light source is visible in the upper left corner, creating a strong contrast. The environment appears to be a large, dark container or a cave-like space with rough, uneven walls. There are some indistinct shapes and textures visible in the background and foreground.

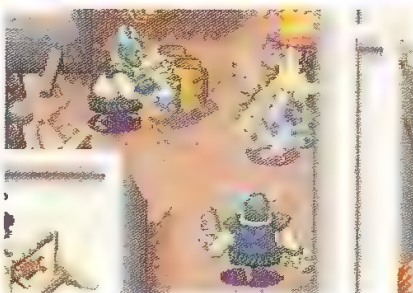
Hercule le demi-Dieu musculeux qui ne rechignait pas devant des travaux qui pouvaient dépasser les trente cinq heures, Jason le facétieux qui fut l'Intigateur de la fameuse expédition de la Toison d'Or, et pour finir la divine Atalanta qui pour une fois ne rime par obligatoirement avec Coca-Cola sont les trois héros en mal d'aventures qui ont été désignés par Zeus pour aller sauver Persiphanie, la déesse du Printemps qui a été honteusement kidnappée par l'immonde Hadès, le triste seigneur de l'au-delà ! Un programme de réjouissances épiques !



## HERE'S ADVENTURES

Genre	Aventure/Action
Editeur	Lucas Arts
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Niet
Continues	Infinies
Memory Card	Oui
Son en	Steréo
Après une demi-heure de jeu	Pas si mal d'incarner un demi-Dieu

Herc's Aventures se révèle être, comme vous l'avez sans doute déjà remarqué, le second soft du mois dédié à l'illustre héros aux douze travaux. Mais pourtant vous n'éprouverez aucune difficulté à faire la différence entre le titre de Disney, et celui de LucasArts. De plagiat, il n'est pas le moins du monde question. Effectivement, Herc's affiche son propre style, très inspiré cartoon à la Tex Avery. Toutefois un détail m'a longtemps chiffonné : alors que dans la version Disney, Hercule est présenté comme un frais et fringant jeune homme, la version made in Lucas dresse un tout autre portrait du même personnage ! Il porte une légère barbe, a facilement la







**DESIGN :** L'humour est très présent, les expressions et la gestuelle des persos hilarantes.

**7**



**DURÉE DE VIE :** Des milliers d'objets à trouver, une carte immense. Un soft qui ne se finit pas en une après-midi.

**7**



**JOUABILITÉ :** Huit directions, une prise en main rapide, mais on peut se retrouver bloqué durant les combats.

**6**



**MUSIQUE ET SON :** Assez variés, malheureusement de qualité inégale.

**6**



**ORIGINALITÉ :** Si vous ne connaissez pas Hercule, c'est le mois où jamais de vous remettre à niveau.

**6**



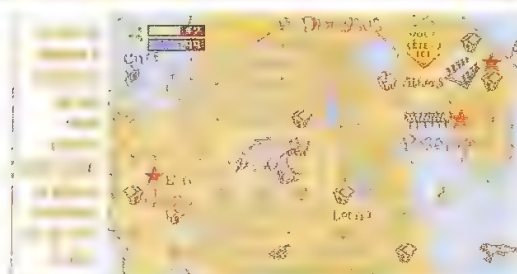
**TECHNIQUE :** Pas très impressionnant. Un retour à la bonne vieille 2D, avec quelques effets de zooms, etc...

**5**

## LE RÉSUMÉ

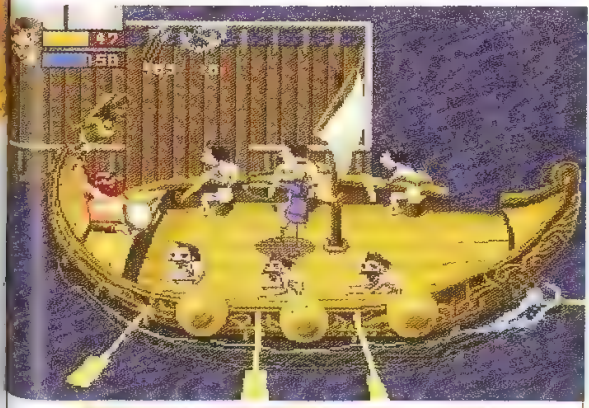
Herc's Aventures n'est pas un mauvais jeu. Bourré d'humour, Monthy Pythonesque, varié, sympa à jouer à deux, d'une durée de vie plus qu'honorable, il ne possède que deux défauts : une lacune d'ordre technique qui en rebute bon nombre, et surtout un intérêt par moment évasif. Dommage !

**6**

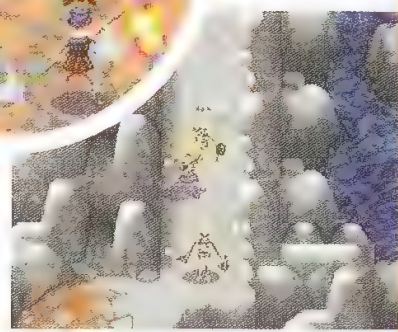


quarantaine, et puis y a ce petit menton qui... oui, pas de doute : Hercule à la tête de George Lucas ! Le supra comble.

Passons sur ce détail, pour nous pencher sur le produit en lui-même. D'un point de vue strictement technique, rien de bien folichon malheureusement. La présentation utilise la 2D, avec quelques effets de zooms aussi épisodiques qu'anecdotiques. Cependant vous serez les premiers à me rétorquer que



vous en avez marre d'être submergé de prouesses techniques qui, une fois l'effet de surprise évanoui, se révèlent être aussi intéressantes que de jouer aux légos avec une seule pièce, alors enchâignons ! Le genre action/aventure semble avoir été particulièrement peaufiné, et c'est bien là que Herc's marque des points. Il vous sera en effet difficile d'avancer sans auparavant mener à bien quelques mini missions, ou bien encore avant de trouver une clef fort salvatrice. Un mode deux joueurs a aussi été inclus, ce qui vous permettra de vous lancer dans des épopées avec vos plus fidèles compagnons. Malheureusement Herc's ne dégage pas la même aura que son adversaire made in Disney, et ce à cause de nombreux petits détails irritants comme la confusion lors des combats et le manque de précision dans la carte. Un jeu qui trouvera un public, c'est indéniable, mais pas le plus large qui soit !



## Des têtes de Mytha

Les seuls témoignages que l'on possède sur les héros de la mythologie grecque n'ont été révélés que par des aveugles ou bien par d'illustres anonymes. LucasArts s'est donc permis d'effectuer un grand lifting sur les protagonistes de son jeu. Un résultat parfois étrange, mais jamais conventionnel !



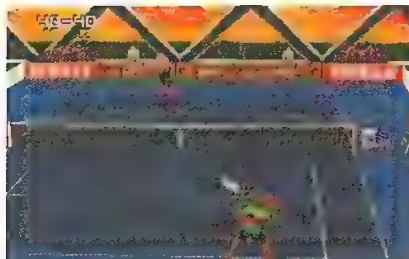


Avec l'avènement de Tennis Arena, Ubi Soft va vous faire oublier les rares simulations de tennis qui ont vu le jour jusqu'à maintenant. Pour une fois, le plaisir de jeu est associé à un réalisme enfin convaincant.

# TENNIS ARENA

Par Nourdine Nini

EDITEUR : SMART DOG - UBI SOFT  
DISPONIBLE EN OCTOBRE 1997



## TENNIS ARENA

Genre	Tennis
Editeur	Smart Dog
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On ne peut plus s'arrêter de jouer !

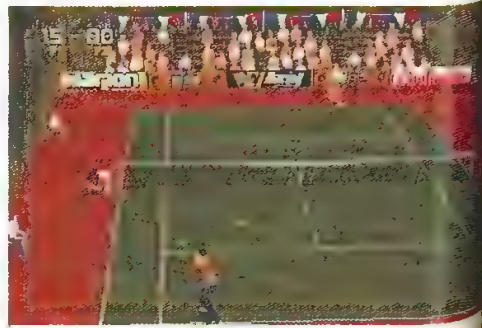


Bien que les sumos n'en sont pas moins très souples !

De tous les sports, le tennis semble être le genre le plus difficile à adapter sur console. Du moins si l'on en croit les très moyennes, voire médiocres réalisations qui ont vu le jour depuis les débuts du jeu vidéo. A vrai dire, la recherche du Graal tennistique semble s'être arrêté en 1991, avec la venue quasi divine du désormais mythique Final Match Tennis, sur la PC Engine de NEC. Une console 8 bits ! Sept années de longue disette donc, d'attente et de souffrance, qui se sont traduites dans 90% des cas par des sorties de softs aussi intéressants que les discours fleuves de Fidel Castro...

Le tennis qu'on a est arrivé !

Ce ne sont pas les deux derniers "tennis" en date (Breakpoint Tennis et Sampras Extreme Tennis) qui pourront me contredire. Certes, l'effort effectué est de taille mais tous deux comportaient un défaut majeur : une jouabilité défailante. On a beau avoir les plus beaux décors et des centaines de polygones pour chaque protagoniste, si les déplacements sont lents, le plaisir reste inexistant. Dans Tennis Arena, qui est certes graphiquement en deçà de ses deux homologues, tout est dans le feeling. Chaque coup s'effectue en effet de manière naturelle, sans que l'on ait besoin de s'employer des heures durant pour sortir un passing ou un lobe. Le réalisme de la







**DESIGN :** Les joueurs sont modélisés de façon très correcte. Idem pour les différents terrains.



**MUSIQUE ET SON :** Des musiques sympas et surtout des joueurs et un public qui se manifestent en permanence !



**DURÉE DE VIE :** Tant qu'il n'y aura pas mieux sur le marché, vous n'allez pas décrocher !



**ORIGINALITÉ :** C'est un tennis dans toute sa splendeur. On aime ou on n'aime pas.



**JOUABILITÉ :** Excellente à tous les points de vue. Seules les volées sont délicates à effectuer.



**TECHNIQUE :** Les joueurs "motion capturés" ne sont pas trop "carrés" : ils bougent donc très rapidement.

INUTILE D'ALLER CHERCHER AILLEURS LE JEU DE TENNIS DE LA PLAYSTATION : VOUS L'AVEZ SOUS LES YEUX !

Avec une prise en main immédiate, Tennis Arena est hyper jouable et très réaliste. Le plaisir de jeu, aussi bien seul qu'à 4, vous donnera tout ce qu'aucun autre jeu de tennis n'a jamais pu apporter.



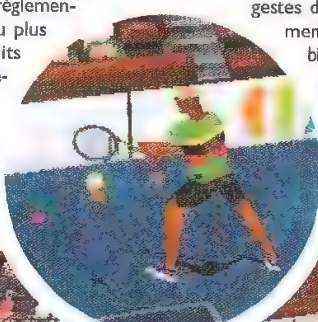
Le coup spécial  
Lorsque l'étoile jaune apparaît sous vos pieds, soit vous enclenchez votre coup tout de suite, soit vous attendez qu'elle change de couleur



Motion Capture, et la - grande - vitesse des déplacements des joueurs font le reste. Bien sûr, il subsiste quelques petits défauts (peut-être dû à notre bêta-version?) comme le service, identique pour tous, et limité à sa plus simple expression (droite gauche pour le placement) ou encore des volées un peu faiblardes. Mais ne nous leurrions pas, tout le reste est tellement réussi qu'il n'est pas possible de ne pas succomber à son charme...

## Et un super coup en prime !

Vous avez un choix de 10 joueurs, dont 2 cachés et tous habillés de manière peu réglementaire, ainsi que 5 terrains de jeu plus 1 caché, planqués à des endroits également très originaux... Différents tournois dans le monde vous permettront de grappiller des places dans le classement. Si vous préférez les matches exhibitions, en solitaire, à 2 ou à 4, c'est également possible.



Mais essayez au moins une fois le mode tournoi, dans lequel jusqu'à 8 personnes pourront s'affronter après des phases éliminatoires souvent houleuses ! Sur le terrain, trois vues en tout s'offrent, avec possibilité (attention première mondiale !) de changer le sens du jeu si vous servez en bas ou en haut ! Ça semble anodin comme "plus", mais curieusement, cela n'a jamais été proposé auparavant ! Comme si cela ne suffisait pas, vous disposez également d'un ralenti avec différentes vues à choisir, ainsi qu'un (re-première mondiale !) super coup. Effectivement, après plus de 6 échanges consécutifs, une étoile apparaît sous vos pieds. Ben oui, une étoile. Qui vous permettra de déclencher à n'importe quel moment un coup fulgurant ! Inutile de revenir sur la décomposition des gestes des joueurs, elle est tout simplement stupéfiante, malgré les gestes bizarres à la volée. Au niveau sonore, le public réagit à tous les moments clés du match, et les joueurs y vont de leurs mimiques et onomatopées à la McEnroe. Les gros mots en moins ! Bref, un vrai petit bijou !

# Le meilleur jeu de tennis de la nouvelle génération !



Les animations à la volée sont assez bizarres, mais lorsque vous êtes pris au dépourvu comme ici, c'est vraiment très réaliste !



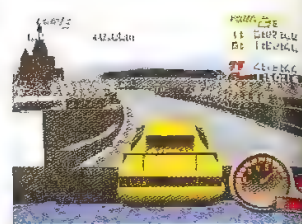
Les développeurs voudraient-ils apprendre à conduire à tous les possesseurs de PlayStation?

C'est vrai quoi, la simulation d'automobiles semble être devenue un exercice imposé. Au tour cette fois de la nouvelle équipe d'Eutechnyx de s'essayer au genre. Le pire c'est qu'ils ont réussi, les bougres !

Y a des jours, comme ça, alors que le matin on se disait encore que ça n'arrivait qu'aux autres, en passant devant sa console, on s'arrête figé et on déclare d'un ton solennel: "Aujourd'hui, c'est décidé, je m'engage devant ma boîte grise préférée à ne plus la gaver de pseudos simulos arcades jeux de hmm voitures !" Si, si ne riez pas, c'est plus fréquent que vous ne le croyiez (surtout à la rédac'). Eh bien tel se trouvait être ma petite personne avant qu'il ne me fut possible de m'essayer à Turbo Racing.

Le meilleur jeu de course du monde ?

Depuis que Kevin Shaw nous l'annonçait (PM n°8), on l'attendait sa bombe vidéo-ludique, et à première vue il n'avait pas vraiment tort. Au pro-

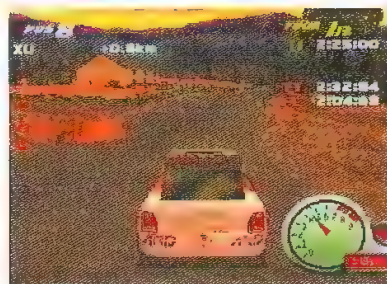


Pour le moment l'arcade prendra le dessus. Cascades et sauts hallucinants, tout est permis.

# TURBO RACING

EDITEUR : OCEAN  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

Par Julien Chièze



Impression Soleil Couchant, comme quoi le jeu vidéo accède au rang d'art



## TURBO RACING

Genre	Course automobile
Editeur	Ocean
Distributeur	Ocean
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	6
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Quoi ? de nouveaux tracés réellement originaux, je rêve !





# TURBO RACING



**DESIGN** : Les circuits sont très variés et détaillés. Les voitures restent sobres.



**MUSIQUE ET SON** : Les rugissements des moteurs sont moyens, mais les musiques apocalyptiques !



**DURÉE DE VIE** : Avec 36 circuits de base, et 6 traces secrets, il y a de quoi être satisfait.



**ORIGINALITÉ** : Bah, euh c'est à dire que dans son genre c'est juste le 458792ième alors...



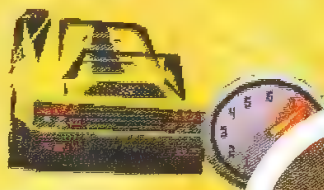
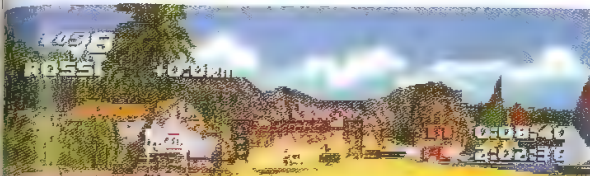
**JOUABILITÉ** : De bonne tenue (de route). Les boîtes répondent au doigt et à l'oeil.



**TECHNIQUE** : Des roues RONDES ! Un clipping absent et une bonne vitesse d'animation.

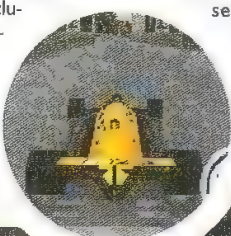
## EN RÉSUMÉ

Turbo Racing arrivant après les déments Rally et Formula One 97, la lutte pour la première place est féroce. Les circuits sont variés, la réalisation impeccable, nombre et variété des circuits, mode multijoueur bien pensé. Une simulation de qualité méritant votre plus grande attention !



Les adeptes de la plage à 200 km/h c'est la classe, surtout en dérive !

gramme des réjouissances, plus de 40 circuits, ou plutôt plus de 40 tracés. Effectivement à chaque fois que vous réussirez à arriver premier d'une course, de nouvelles portions de circuits jusque là inaccessibles s'ouvriront à vous. Génial, même si cela rappelle Porsche Challenge ! Force est de constater que les nouveaux tracés n'ont que peu de ressemblances avec ceux d'origines. Composer avec les laves de l'île de Pâques, puis s'engouffrer dans les sombres forêts suisses, pour finir sur les dunes du Caïre... se révélera être votre pain quotidien. Et s'il n'y avait que cela ! Non, les programmeurs se sont donnés la peine d'inclure une myriade de détails qui rendent le jeu très prenant. Tiens, pour n'en citer qu'un au hasard, allez hop comme ça, sachez que pour l'une des premières fois dans l'histoire de la simulation auto, il vous sera possible d'avoir "un accident fatal" lié au hors piste.



Je m'explique : à certains endroits, lorsque vous vous adonnerez au hors piste vous pourrez tomber d'une falaise, ce qui provoquera la pulvérisation de votre engin. Une autre chute vous fera sombrer dans les eaux d'une oasis qui ne possèdera alors rien de très salvatrice. La liberté a un prix, c'est bien connu !

## Une variété inégalée

La simulation de voitures devient enfin crédible à 100%, et c'est quand même super sympa. Mais là où Turbo Racing tape très fort, c'est dans le fait qu'il réussit à aller tous les genres. Regroupés en cinq classes de véhicules aux allures et performances diamétralement opposées, vous pourrez vous essayer aux charmes raffinés des Buggies, des Indy Cars, des voitures de Rally... et ceci avec toutes les conditions climatiques possibles et imaginables, des plus clémentes aux plus déchaînées, qui auront bien entendu une incidence sur les courses. Vous l'aurez compris Turbo Racing est vraiment une réussite et ce, sous bons nombres de rapports. Cependant, il pêche quelque peu à cause d'une maniabilité par moment hasardeuse, un aspect légèrement austère et une absence de réglages (propre aux titres axés arcade). Malgré ses défauts ce soft mérite amplement votre attention, et plus si affinité !



Les boîtes de vitesses sont précises mais des menus clairs et détaillés de arcade s'ajoutent !



Plus de 40 circuits, autant de véhicules : le pied !



Hum et les détails lors de vos passages en ville fabuleux !



Le mode 2 joueurs se révèle assez sympa malgré l'absence d'antennes concurrentes.



Souvent vous aurez la chance d'être le thème "circuit de l'île de Pâques" et de voir les détails de la simulation.

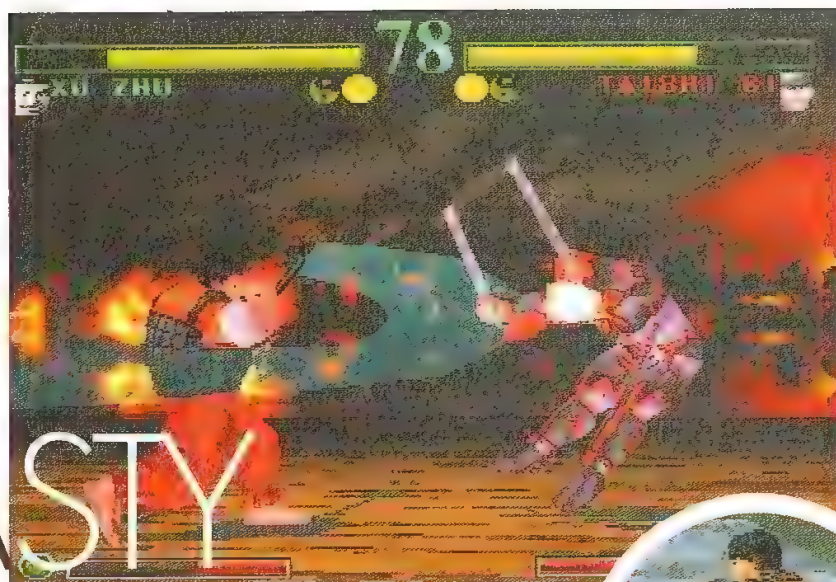


Koei, éditeur japonais surtout connu pour ses jeux de stratégie, a étonné son monde en sortant Dynasty Warriors. Petit éditeur venant jouer dans la cour des grands, il a su tirer de façon étonnante son épingle du jeu.

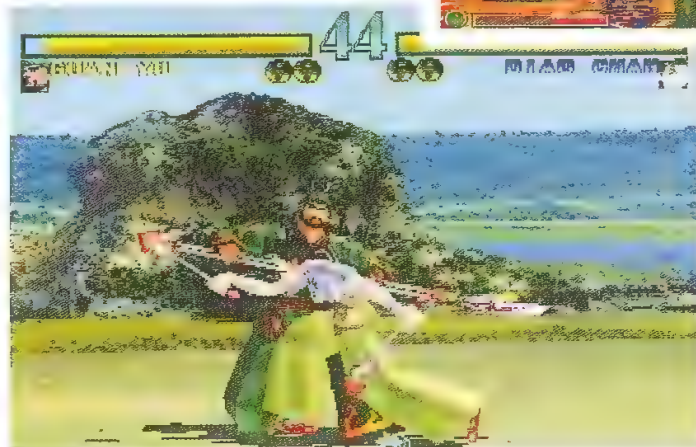
# DYNASTY WARRIORS

Par Dave Martinyuk

ÉDITEUR : KOEI  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997



Dynasty Warriors fait partie de ces jeux que l'on regarde d'abord d'un oeil méfiant puis, le temps aidant, on l'admirerait presque. Indéniablement, ce soft est une bonne surprise. Koei, éditeur «underground», ne s'était jusqu'à présent jamais essayé au jeu de combat, et on pouvait attendre avec un petit sourire moqueur sa première réalisation du genre. Eh bien, que les sourires s'effacent, que les têtes s'abaissent et que la raison l'emporte sur tout le reste : Dynasty Warriors n'a pas à rougir face à un Tekken 2 ou un Soul Blade. Il ne les égale pas, certes, mais ce jeu sait se distinguer. Gros plan sur un titre pas comme les autres.



fiche technique

## DYNASTY WARRIORS

Genre	Combat
Éditeur	Koei
Distributeur	Ecudis
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	5
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stereo
Après une demi-heure de jeu	On commence à s'adapter à la jouabilité, donc à s'amuser.

La garde automatique est bien utile surtout pour les personnages extrêmement dangereux.

Il faut être très rapide pour éviter les attaques ennemies et se faire les amis.





**DESIGN :** Le rendu graphique est "Tekkenesque", avec ses fonds digitalisés et ses persos en 3D.



**MUSIQUE ET SON :** Voix digites réussies et musiques anecdotiques. Rien d'extraordinaire à ce niveau.



**DURÉE DE VIE :** Comme tout jeu de baston réussi, ce jeu risque d'accrocher les plus acharnés.



**ORIGINALITÉ :** A un jeu de baston 3D en succède un autre... L'originalité, on la retrouve dans la jouabilité.



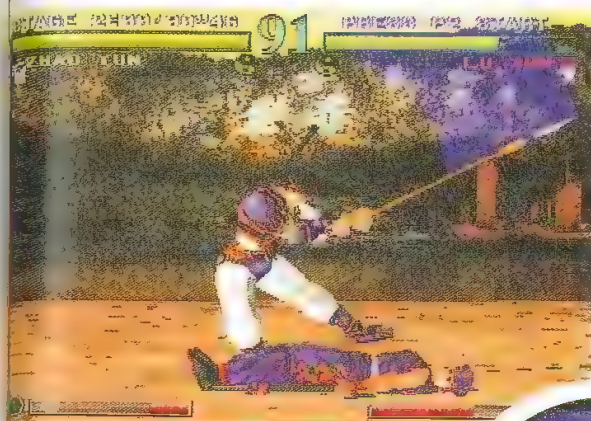
**JOUABILITÉ :** Les commandes se révèlent assez déstabilisantes au début, mais avec l'habitude...



**TECHNIQUE :** Le jeu, en haute résolution, se révèle très « propre ». Les persos sont un peu cubiques...

# EN RÉSUMÉ

Sorti au Japon sous le nom de Sangoku Musou, Dynasty Warriors arrive tard chez nous. Il n'est plus aussi impressionnant que lorsqu'on l'avait découvert. La sortie de Soul Blade ou l'arrivée de Bushido Blade représentent autant de bonnes raisons de ne plus considérer Dynasty Warriors "que" comme un bon jeu.



Commencez toujours par le coup de pied en arrière, vous pouvez poursuivre vos attaques ad hoc.

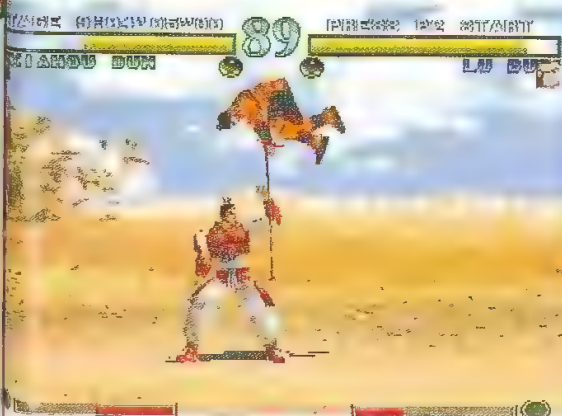
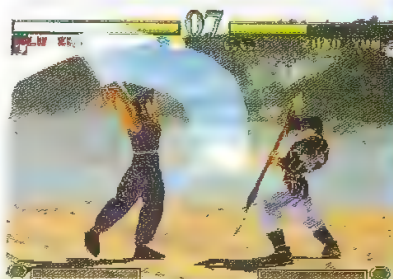
Première surprise : le jeu est en en haute résolution. Pour mémoire, rappelons que très peu de titres bénéficient de ce procédé (dans le genre il y a Tobal 2 et Rapid Racer, c'est tout). Cela assure une finesse graphique hors du commun même si, en l'occurrence, le résultat ne s'avère pas si extraordinaire. Les décors digitalisés et les rings infinis ressemblent à ceux de Tekken, tandis que le système d'armes blanches se réfère davantage à Soul Blade ou Toshinden. Dix personnages sont disponibles auxquels s'ajoutent 3 persos cachés. On se retrouve au final avec un panel de protagonistes tout juste honnête, mais bon, ce n'est pas là le plus important. De nombreux menus différents sont accessibles : practice, time attack, survival, jeu en équipe, tournoi... Ça reste classique mais relativement sympathique. A chaque personnage correspond une fin en images de synthèse de même qualité que le film d'intro. C'est en essayant de tous les voir que vous allez vous apercevoir que la jouabilité de Dynasty Warriors se joue de l'ordinaire.



## Seulement deux boutons de frappe ?

Originalité : Dynasty Warriors ne possède que deux boutons de frappe (estoc et taille) et deux de contre (pour contre-attaquer ou mettre l'adversaire à mal). En les combinant, vous pourrez effectuer une projection, une esquive sur le côté ou encore balancer différentes super attaques. En ce qui concerne les enchaînements, ils se révèlent moins nombreux que dans d'autres titres (il y en a vingt à trente par perso), mais cela ne provoque aucune gêne. Les possibilités techniques ne sont pas amoindries et on se contente sans problème de ce panel de coups. Très impressionnant, Dynasty Warriors est avant tout agréable à regarder. Les mouvements des caméras accompagnent l'action, les échanges de coups sont rapides, il y a des passes d'armes magnifiques... De ce côté là, c'est réussi. Pour ce qui est du plaisir de jeu, il répond également présent. Mais force est de constater que la jouabilité bizarre n'apporte rien de réellement novateur. On se retrouve donc au final avec un bon titre qui s'égare malheureusement dans la masse des autres mégahits du genre (SF EX, Soul Blade, sans oublier Bushido Blade disponible dès le mois de janvier 98). Dommage. A six mois près...

Un rendu à la Tekken, une ambiance à la Soul Blade, mais une jouabilité unique



L'esquive sur le côté : idéal pour contre-attaquer alors que les coups adverses balayent le vent.



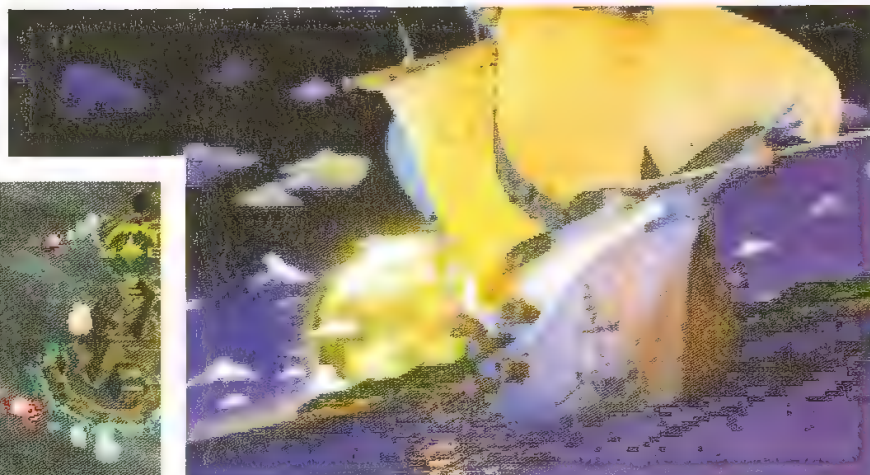
Apparemment sans grande prétention, Overboard ! est un jeu qui étonne dès qu'on s'y intéresse. À la tête d'un vaisseau pirate, partez aux quatre coins du globe et trouvez la coque de tous les malotrus qui oseraient vous barrer le chemin.

Jeu d'action entièrement en 3D, Overboard ! vous propose de diriger un vaisseau pirate qui part à l'assaut des possessions du boucanier mercenaire le plus redoutable de l'époque : le capitaine Blowfleet. Ses possessions - des coffres de trésors - sont disséminées à travers vingt tableaux, associés à plusieurs thèmes (ambiance caraïbes, temple inca, pôle Nord...) et la tâche vous incombe d'essayer de récupérer ces coffres en survivant aux attaques nombreuses et répétées de la pléthore d'ennemis qui tenteront tout pour vous barrer le chemin. Perroquets bombardiers,

# OVERBOARD!

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : PSYGNOSIS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 97



requins, vaisseaux fantômes, tourelles cracheuses de feu..., croyez-moi, il y a de quoi faire. Pour affronter tous ces adversaires, de nombreuses armes vous sont proposées, chacune possédant ses propres avantages. L'arme de base, c'est le canon. Normal pour un galion. Un canon unique vous permet de tirer vers l'avant tandis que plu-

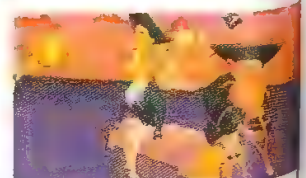
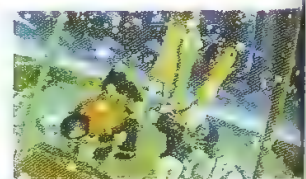
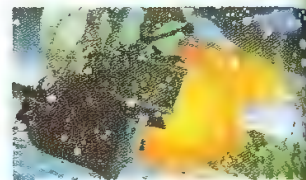
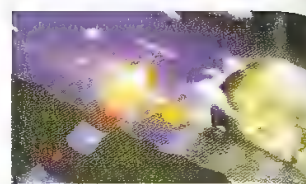
C'est le Vietnam ! Pour vous en soigner ramassez les marins qui se jettent à la mer et fuyez !

Lorsque vous déterminez un objectif, il se divise en morceaux plus petits, vous dérangeant encore davantage.

fiche technique

## OVERBOARD !

Genre	Arcade/Puzzle
Editeur	Psychosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	De 1 à 5
Niveaux de difficulté	3
Continues	Mots de passe
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Stéréo et Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	Boucanier dans l'âme, on a laissé des épaves derrière soi.







**DESIGN :** Un côté «micro machinisme» qui le rend très mignon. Peut-être trop d'ailerons.



**DURÉE DE VIE :** Le mode solo vaut celui à plusieurs, plus fun. On revient souvent sur le jeu.



**JOUABILITÉ :** Les commandes sont simples, précises, elles répondent bien...



**MUSIQUE ET SON :** Les musiques sont vraiment réussies et rigolotes. Son au point.



**ORIGINALITÉ :** S'amuser à jouer es pirates dans un joli jeu en 3D, on n'a pas encore vu ça.



**PRÉSENTATION :** La 3D est clean, le rendu de l'eau est réussi... Du beau travail, vraiment.



## EN RÉSUMÉ

Sans être excellentissime, Overboard ! est un très bon jeu. Simple à prendre en main, immédiatement fun, il séduit tout de suite et s'y essayer procure un plaisir véritable. Les nombreuses armes et l'excellente jouabilité autorisent des stratégies d'attaques insensées et hautement réjouissantes.

«Ventrebleu, moussaillon !  
Montrons-leur de quel  
bois on se chauffe !»

Tournez  
autour de ce

des bordées  
pour le

Un bonus  
armes ! La  
issance de

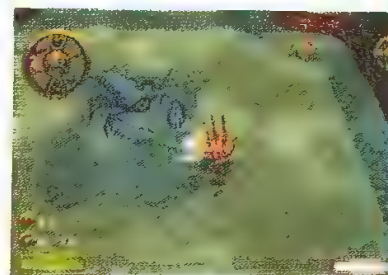
sieurs autres, placés sur les côtés, vous autorisent à balancer des bordées meurtrières. Les fusées, elles, servent à descendre les adversaires volants. Un perroquet touché, par exemple, finira en rôt dans l'eau. Le lance-flammes, lui, se révèle diaboliquement efficace, mais son utilisation provoque un danger : les vaisseaux qui brûlent selon vos désirs, vous transforment en torche lorsqu'ils vous touchent. Et éteindre un feu sans passer sous une chute d'eau est un exercice difficile (ramassez les marins qui se jettent à la mer : ça vous permet de récupérer de l'énergie). Reste les mines, qui font bobo aux vaisseaux qui vous suivent de trop près, les décharges d'huile, qui s'enflamment facilement et les charges lourdes explosives, efficaces contre les adversaires sous-marins. Un peu à part, l'arme «éclair» vous permet de toucher n'importe quel ennemi qui passe à proximité. Redoutable ! Toutes ces armes sont «boostables» jusqu'à cinq niveaux. Inutile de dire qu'un lance-flammes puissance 5, par exemple, ça blaste.

## Un certain souci du détail

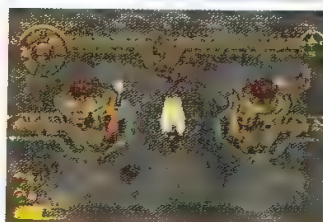
Overboard ! est un jeu remarquable à plus d'un titre et tout un tas de petits détails prouvent qu'un soin certain a été apporté à sa réalisation. En plus d'une 3D remarquable (trois vues très pratiques sont disponibles et quelle que soit celle que vous choisissez,

le jeu reste étonnamment fluide), Overboard ! gère les variations de lumière (le soleil se couche, se lève), il y a des effets de brouillard, une transparence de l'eau géniale (vous y voyez les épaves des vaisseaux que vous avez abattus)... Et plein d'idées originales : votre vaisseau peut se transformer un court moment en dirigeable, ou bien se retrouver enfermé dans une bulle et flotter dans les airs. Ravissement et étonnement se disputent la palme.

En mode multijoueur, vous pouvez paramétrer le nombre d'armes à votre disposition, le total de victoires qu'il est nécessaire d'accumuler, etc., avant de vous lancer dans l'arène. Dix tableaux différents sont à votre disposition et, bien évidemment, le but consiste à anéantir les vaisseaux adverses. Un mode sympathique qui, ajouté à toutes les autres qualités d'Overboard !, fait que ce «petit» jeu procure un grand plaisir.



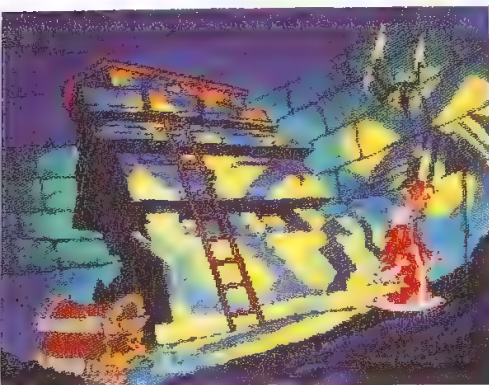
Le hémisphère est le premier boss que vous rencontrerez dans le jeu. Serré.



Le mode multijoueur est très amusant. Le brouillard. Là, il y a deux vaisseaux.



Dans le monde littéraire anglo-saxon, Terry Pratchett est une célébrité, au même titre que Vanessa Demouy chez nous dans le domaine du sitcom nihiliste fin-de-siècle. Psygnosis nous propose ce mois-ci un jeu d'aventure basé sur son œuvre.



# DISCWORLD 2

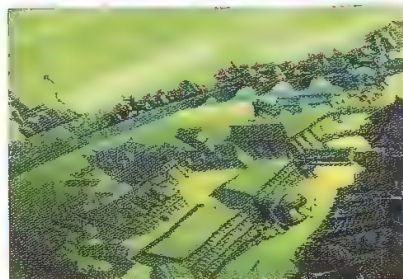
Par Johnny Piano

EDITEUR : PSYGNOSIS  
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 1997

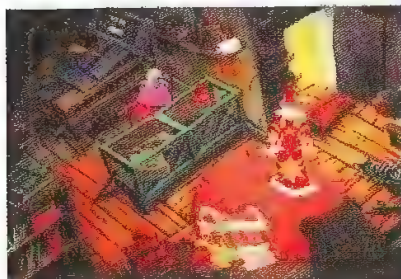
Le jeu débute avec Vanessa à la cafétéria en train de gloser sur le Traité du Désespoir de Kierkegaard en compagnie de son moniteur d'aérobic... Un instant, le rédacteur adjoint me fait un signe... Ah il ne s'agit pas de l'œuvre de Vanessa, mais bien de celle de Terry Pratchett... Très bien, le temps de changer de CD et nous y sommes.

## Mortellement votre

Le Disquemonde a un problème : la Mort n'assure plus son travail correctement. Les morts vivants envahissent la planète et sèment le désordre. Notre hé-



Cette bonne ville a subi l'impact du désastre de la mort. La mort n'assure plus son travail correctement. Les morts vivants envahissent la planète et sèment le désordre.



### DISCWORLD 2

Genre	Aventure loufardique
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Non
Continues	Non
Memory Card	Oui, 1 bloc
Son en	Stereo
Après une demi-heure de jeu	Une infime partie du jeu est explorée



Les trois zigotos de la centrale de disc. Les trois zigotos de la centrale de disc. Les trois zigotos de la centrale de disc.





**DESIGN** : Des petites anims partout, beau comme un dessin animé.



**DURÉE DE VIE** : Un ludiciel marathon, un record en la matière.



**JOUABILITÉ** : Ergonomie parfaite, mais difficulté extrême des énigmes.



**MUSIQUE ET SON** : Voix excellentissimes, musique soutenant parfaitement l'ambiance.



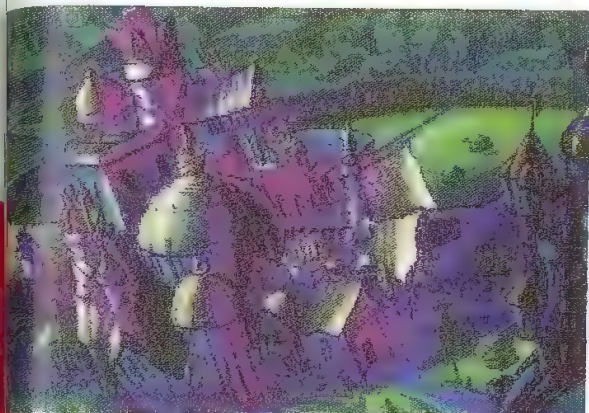
**ORIGINALITÉ** : Gameplay classique, mais le monde loufoque de Terry Pratchett rend le jeu unique.



**TECHNIQUE** : Quelques ralentissements dus aux accès disque (un comble...).



Un très grand jeu qui offre des heures et des heures de délire aux amateurs de jeu d'aventure classique. Les voix des acteurs sont trop bonnes ! Attention, c'est difficile car totalement farfelu, mais tellement drôle quand on tient bon. Le plus dur, c'est finalement pour les zygomatiques.



Ne jugez son apparence, ceci est bien l'Université de l'avisibilité

ros Rincevent, un sympathique sorcier aussi doué pour la magie que Henri Paul pour la conduite, est donc chargé de faire revenir la camarade à de meilleurs sentiments. Les modalités du jeu sont on ne peut plus classiques : dialoguer avec tout le monde, rassembler des objets et les utiliser à bon escient. Les énigmes sont par contre tordues, voire illogiques pour nous qui n'habitons pas sur le Disquemonde, et on doit parfois combiner ensemble des objets glanés à plusieurs heures de jeu d'intervalle. Il est conseillé de se servir systématiquement des quatre types de dialogue à disposition (salut, question directe, humour drôle, monologue), afin de récupérer toutes les



Coups de pouce

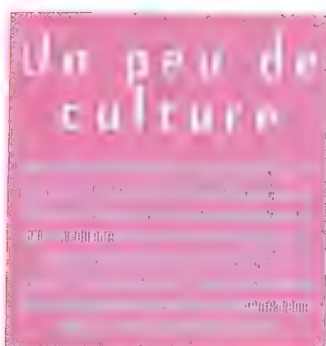


Le bagage à pannes qui sert d'inventaire

infos. Avoir lu les livres de Pratchett permet de mieux saisir la logique des énigmes, ce qui en dit long sur la qualité de l'adaptation. De toutes façons, ne vous en faites pas, la solution paraîtra dans un prochain PlayStation Magazine hors série !

## Changez de disque

Les voix des acteurs - toutes en français s'il vous plaît - sont sublimes et apportent énormément au soft. C'est Roger Carel qui interprète Rincevent et c'est un régal. Les dialogues, assez souvent tordants, sont malheureusement si longs que ça en devient parfois limite gonflant. Un bon point pour la musique qui est suffisamment variée pour soutenir efficacement l'action. Les graphismes, de style cartoon déjanté, ainsi que l'interface sont irréprochables. On appréciera l'inventaire, sous forme de coffre à pattes... Les amateurs du premier volet seront comblés par cette suite. Ceux qui n'ont pas goûté aux joies du premier Discworld doivent s'attendre à un soft dangereux pour la santé mentale, et dont les points forts sont une durée de vie gigantesque, l'ambiance dessin animé, les voix des acteurs et l'humour. C'est suffisant comme points forts, non ? De quoi se remonter le moral après Kierkegaard...



Rincevent, ce sorcier sympa est aussi doué pour la magie que Henri Paul pour la conduite



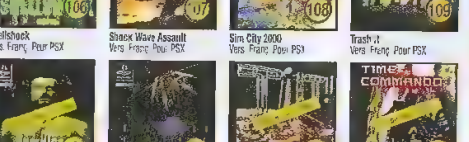
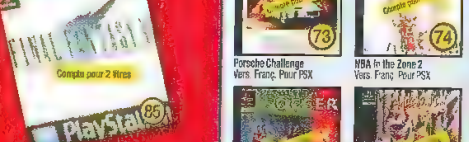
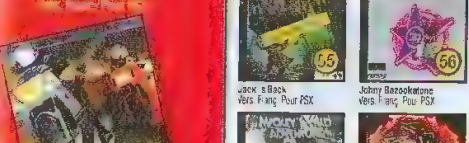
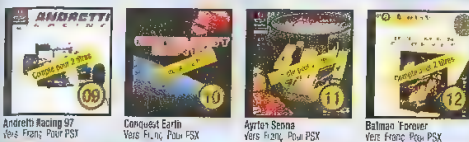






TM

cher, c'est ton problème !



OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES 99F TTC au choix

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours



Section for ordering: Pour en savoir plus... PAR MINITEL, PAR TÉLÉPHONE, PAR INTERNET

Section for the bonus game: Voici le(s) JEUX que je choisis : and Votre Cadeau: Un Cadeau surprise

BON D'ESSAI GRATUIT A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex. Includes a form with checkboxes for game selection and a return address.

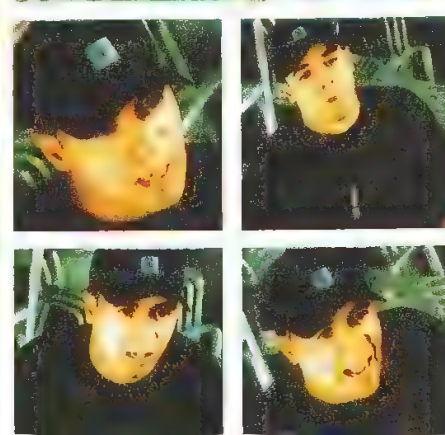
Sur les miniatures, celle des produits en couleur.





Sûrement le DJ hip-hop  
le plus doué du moment,  
Cut Killer est également  
compositeur  
et producteur au sein  
de Double H Productions.

En attendant sa  
prochaine compilation  
CD, Cut Killer Show, sortie  
prévue le 12 novembre,  
nous l'avons coincé  
devant une PlayStation  
pour parler de jeux.



# Cut K

>> Cut Killer :  
 Atari, la V  
 Invaders. J'  
 un bout de  
 mement le l  
 plu des que  
 >> PlaySta  
 rendu fou.  
 >> C.K. : V  
 Lair. Je crois  
 mortel Je ne  
 ment dans le  
 dingue mais  
 quand Tekke  
 MINATION.  
 Resident Evil  
 >> P.M. : T  
 >> C.K. : J'a  
 J'aurai pas p  
 'PlayStation i  
 veautés. Quan  
 me demande  
 important. Q  
 >> P.M. : T  
 trements?  
 >> C.K. : C'  
 tes morceaux  
 sais plus quel  
 J'ai un home  
 son ProLogic  
 n'importe que  
 aux sorces au  
 tout le temps  
 Je joue beauc  
 tu te retrouve  
 d'enregistreme  
 carrément p  
 A un moment  
 >> P.M. : Qu  
 fuire de la m  
 plupart d'ent  
 >> C.K. : Au m  
 tiquement le se  
 champion du r  
 devenir DJ. P  
 une suite logiq  
 des autres au h  
 >> P.M. : La  
 d'arrêter de f  
 >> C.K. : Je c  
 rester en osmo  
 true et après  
 ambiances, je v  
 peu près ce que  
 >> P.M. : Et a



» Cut Killer : J'ai commencé à jouer avec la première console Atari, la VCS 2600. Avec le Ping-Pong à l'époque, et Space Invaders. J'étais tout gamin. Après j'ai lâché les consoles pendant un bout de temps, parce que j'avais d'autres sports en tête, notamment le basket. Puis je suis revenu avec la PlayStation, qui m'a plu dès que je l'ai vu, et m'a donné envie d'en avoir une.

» *PlayStation Magazine : Un jeu en particulier qui t'as rendu fou, en dehors de la PlayStation?*

» C.K. : Y a un jeu en arcade qui m'a longtemps fasciné : Dragon's Lair. Je crois que j'ai dépensé des millions dans cette borne... C'était mortel. Je ne vivais que pour ce jeu, je sortais des cours j'allais directement dans la salle de jeux. Je voulais absolument le finir. J'en étais dingue, mais grave. J'ai pas encore retrouvé ça sur PlayStation... Mais quand Tekken est arrivé, c'était presque comme, je sais pas, une ILLUMINATION. (rires). Après j'ai eu les Star Wars, Tomb Raider, puis Resident Evil est apparu et pour moi c'était à nouveau la catastrophe.

» *P.M. : T'es un acharné, tu finis les jeux auxquels tu joues?*

» C.K. : J'ai fini Tomb Raider et Resident Evil, mais pas tout seul. J'aurai pas pu finir sans mon petit frère, qui lui, est un accro de la PlayStation à 100%. Il est toujours en courant des dernières nouveautés. Quand je suis bloqué je vais le voir, lui c'est rare qu'il vienne me demander un conseil. J'essaie toujours de finir les jeux, c'est important. Quand tu commences quelque chose, faut toujours finir.

» *P.M. : Tu arrives à mêler jeux vidéo, musique et enregistrements?*

» C.K. : C'est déstressant quand t'es en studio ou quand tu fais tes morceaux, tu prends une heure, tu joues, tu joues... et après tu sais plus quelle heure il est...

J'ai un home-studio chez moi, avec une télé 16/9ème et système de son ProLogic. Quand tu branches la PlayStation là dessus, avec n'importe quel jeu, ça déchire ! Heureusement que Sony a pensé aux sorties audio sur la PlayStation. En studio, la PlayStation est tout le temps branchée.

Je joue beaucoup tout seul. Quand tu fais de la musique comme moi, tu te retrouves souvent tout seul. Mais quand je fais une séance d'enregistrement, qu'il y a des gens qui arrivent, parfois ils jouent carrément pendant les prises de voix ! Ça arrive souvent. A un moment j'ai été obligé d'enlever la télé du studio.

» *P.M. : Quels ont été les délices qui t'ont donné envie de faire de la musique et pas seulement d'en écouter comme la plupart d'entre nous?*

» C.K. : Au niveau des DJ, le délice ça a été Dee Nasty qui était pratiquement le seul DJ en France pendant longtemps, et Cash Money, champion du monde des DJ en 89. C'est grâce à eux que j'ai voulu devenir DJ. Puis l'envie de composer et de produire est venue, c'est une suite logique du DJ. Quand tu passes tout le temps les musiques des autres au bout d'un moment t'aimerais faire tes propres disques.

» *P.M. : La composition et la production ne t'ont pas tenté d'arrêter de faire le DJ...?*

» C.K. : Je continue d'animer des soirées. c'est important, pour rester en osmose avec le public. Pour ne pas s'enfermer dans un truc et après se dire que ça va peut-être marcher. Je vois les ambiances, je vois ce qui marche, ce qui ne marche pas, je vois à peu près ce que les gens veulent.

» *P.M. : Et aujourd'hui, qui admires-tu dans ce domaine?*



» C.K. : En 94 deux nouveaux DJ sont apparus, les invisibles Scratch Pickles, qui sont à mon avis les meilleurs DJ du monde parce qu'ils ont inventé de nouvelles phases. Et ils sont carrément arrivés avec des concepts de fous. Ils ont d'ailleurs repris des bouts de Tekken sur leurs propres disques. Eux aussi sont des mordus de PlayStation. Du coup on peut scratcher avec les sons de combats, les "hum-tsch tsch"...

» *P.M. : Tu utilises l'opportunité d'avoir un public pour tester tes propres compositions avant de les finaliser?*

» C.K. : Toujours, c'est normal. En tant que DJ j'ai la possibilité de faire ça, alors j'y vais. Je mets mes morceaux sur DAT, et je les balance en soirée, au milieu d'autres morceaux, et on teste un peu le public. Dans le même temps, le fait de les passer en public change ma mentalité, tu réfléchis différemment sur le morceau, pas comme quand t'es tout seul en studio. Si le morceau marche en soirée, tu cherches à l'améliorer, et si ça ne marche pas tu sais ce qu'il te reste à faire... Il faut toujours se remettre en question pour pouvoir avancer un maximum.

» *P.M. : Tu as bossé avec tout le gratin du rap et des DJ français, est-ce qu'il reste des artistes avec qui tu aimerais travailler aujourd'hui?*

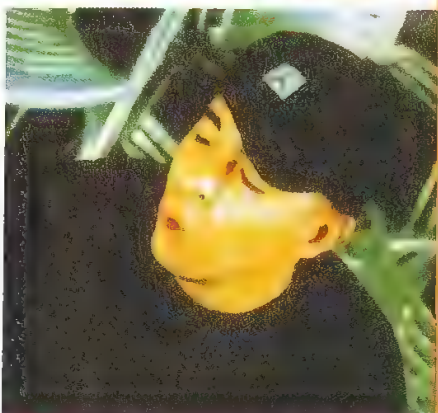
» C.K. : J'ai jamais bossé avec les NTM, par exemple. C'est un groupe intéressant. Mais il faut que je continue à produire un maximum pour imposer un son, avoir ma patte. Je commence à avoir une patte, justement, en tant que DJ, mais en production pas encore. J'ai besoin de plus de maturité pour développer davantage toute cette histoire.

» *P.M. : Et à l'étranger?*

» C.K. : On a déjà nos propres artistes sur Double H Productions, on essaie de les développer en priorité. Mais j'ai déjà bossé avec d'autres artistes, c'est pas sorti malheureusement pour des problèmes de droit, mais on trouvera un terrain d'entente un jour. Y a beaucoup d'auto-productions aujourd'hui dans le hip-hop.

» *P.M. : Le Cut Killer Show sur Nova, la première émission en direct ça a été un cap important pour toi?*

» C.K. : Ouais, mais ça faisait déjà environ 2 ans que je traînais là bas, derrière Dee Nasty, je le regardais faire. Son émission était incontournable, c'était la seule de hip-hop. Puis j'ai commencé à faire le DJ pour des soirées, et un jour il m'a proposé de faire une émission. Je me suis dit qu'il fallait que j'assure pour avoir ma place. Je me souviens aussi de mon premier "après midi", quand tu commences en bas de l'échelle en 3ème position, en 3ème DJ, puis qu'au fur et à mesure tu montes en première partie. J'ai aussi participé au championnat des DJ, 6 on 7 fois. J'ai jamais fini premier, toujours 2ème, 3ème ou 4ème...



**L'actualité pour Cut Killer, c'est Eastwoo, un maxi 4 titres de en hommage au rappeur français East, disparu en 96.**

PHOTOS PHILIPPE BUNDEL/LEST  
INTERVIEW PAR VLADIMIR DEBANSKY

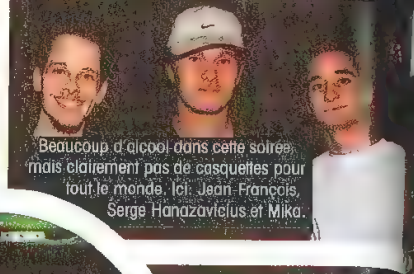
# Cut Killer

*"Resident Evil est arrivé et pour moi c'était à nouveau la catastrophe"*

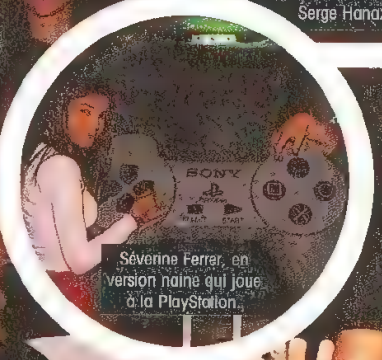




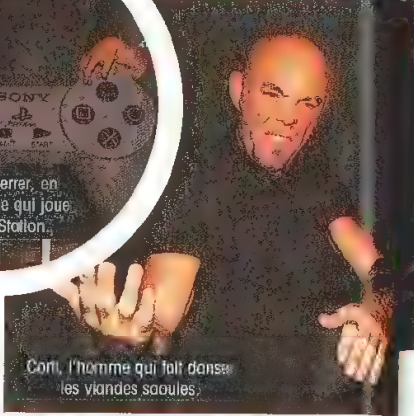
Nous autres l'équipe des crétins de PlayStation Magazine. De gauche à droite, un mec bourré en cravate, une fille bourrée, un mec bourré, un autre mec bourré, encore un mec bourré avec sa meuf bourrée, au premier plan, une fille bourrée et un mec bourré.



Beaucoup d'alcool dans cette soirée, mais clairement pas de casquettes pour tout le monde. Ici, Jean-François, Serge Handzavietus et Mika.



Séverine Ferrer, en version naine qui joue à la PlayStation.



Cont, l'homme qui fait danser les viandes saoules.



# PlayStation



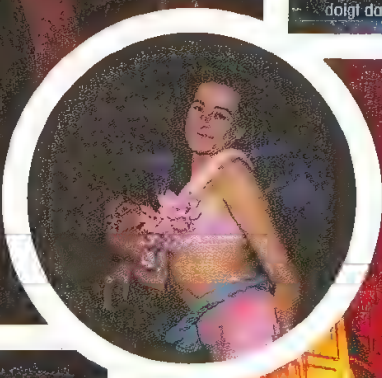
Des Séverine, des NovaMag et des Douchka qui sourient



Les 2Be3 en pleine partie de « mets-moi un doigt dans le nez » avec un ami en bleu.



Richard Brunols, Liz Ashford et Georges Fomay, L'élite de Sony, en train de bricoler des machines et des micros.



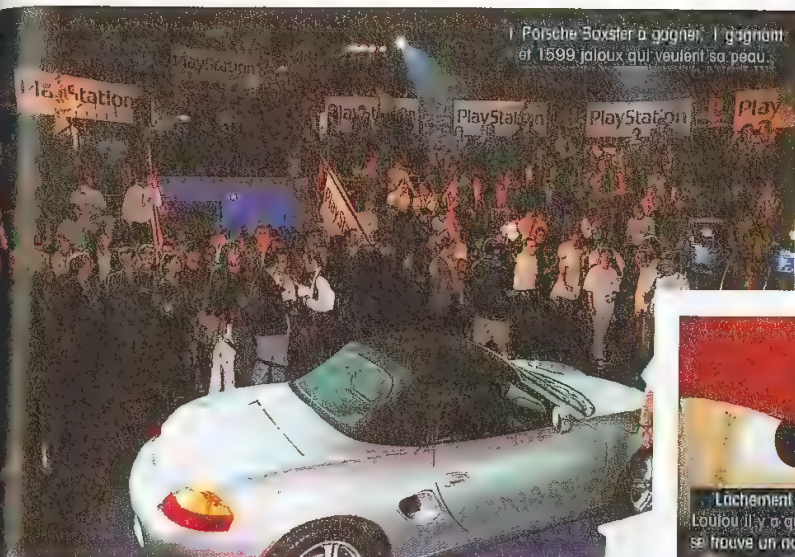
Lorenzo (Fun Radio), qui tente de nous goûter nos meufs (Sonia notre maquettiste et Cécile notre secrétaire de rédaction).



1  
0

350 boute  
et  
bouteil  
bouteilles  
2 cam  
pe  
1600 per  
digneme  
console Pl  
en France  
heures du n  
de

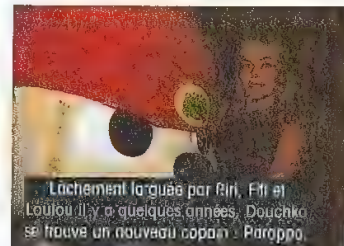




1 Porsche Boxster à gagner, 1 gagnant et 1599 jaloux qui veulent sa peau.



Les New Pads, le boys band ringard de notre PlayStation à nous. Comme les vrais, ils dédicacent leurs photos en prenant des poses ridicules. Très pro.



Lâchement largués par Fifi, Fifi et Loulou il y a quelques années, Douchko se trouve un nouveau copain : Parappa.



Mika, ma femme en bleu et Chick Omega (Dotermann).

# 1000000 C'est la fête!



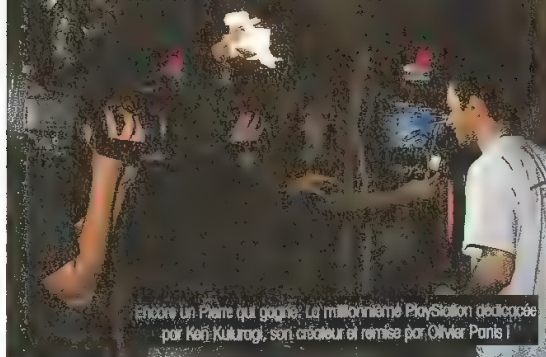
350 bouteilles d'alcools forts et des centaines de bouteilles de Tequila, 750 bouteilles de champagne, 2 camions 38 tonnes de petits-fours divers et 1600 personnes pour fêter dignement la millionième console PlayStation vendue en France. La fête jusqu'à 5 heures du mat et beaucoup de viandes saoules.



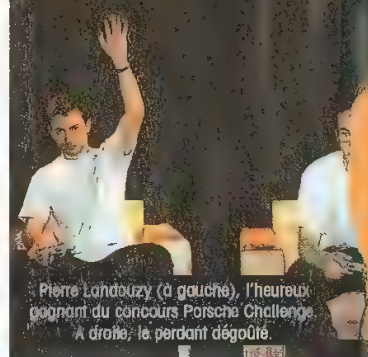


Au cours de la soirée, Sony organisait la grande finale du concours Porsche Challenge. Acharnées, les courses ont fait naître un grand champion, Pierre Landouzy de Lances, qui a carrément gagné une Porsche Boxster, une vraie. Saleté de chanceux. Tous les autres invités furent donc forcés de noyer leur jalousie dans l'alcool de la fête.

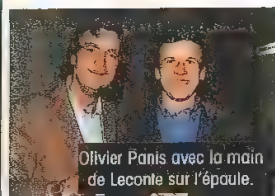
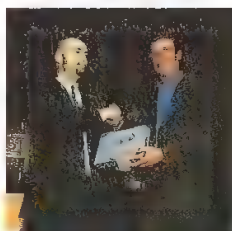
PHOTOS: PATRICK SORDOILLET



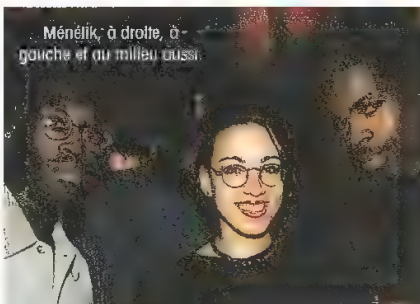
Encore un Pierre qui gagne. La millionième PlayStation dédicacée par Ken Kutaragi, son créateur et remise par Olivier Panis !



Pierre Landouzy (à gauche), l'heureux gagnant du concours Porsche Challenge. À droite, le perdant dégoûté.



Olivier Panis avec la main de Leconte sur l'épaule.



Ménélik, à droite, à gauche et au milieu aussi.



Un Yves Mourousi souriant.



MC Hubert Reeves et DJ Henri Laborit dans une voiture bleue (à l'arrêt).



Pierre Landouzy, venu en métro, qui repart avec SA Porsche. Ici Georges Farnay lui remet les clés.

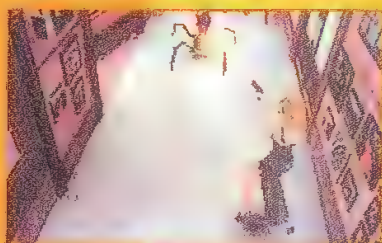


André et Francis, deux 2B63.



# Ecoutez en avant-première les musiques du jeu Tomb Raider II

Dossier Spécial Squaresoft



Parasite Eve,  
l'après Final  
Fantasy VII

Sokaigi, la nouvelle  
simulation d'arts  
mariaux  
en préparation



Front Mission 2,  
la stratégie en 3D  
temps réel  
sur PlayStation

En cadeau  
dans ce  
numéro un CD  
Collector  
unique



© Core Design/Eidos

En vente chez votre marchand de jouaux à prix de 35 francs seulement !



# Versions Longues

Pour commémorer la fête des morts (Halloween à la fin du mois), quoi de plus basique que de vous fournir des astuces "mortelles" sur des jeux qui "tuent" comme le très fabuleux Formula One 97 ou encore le très athlétique Hercule. Bon, je ne m'éterniserai pas plus, sachant que vous mourez d'envie de lire la suite...

## Formula One 97

### Grosse Roues



Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **LITTLE WEEELZ.**



### Vue en hauteur (style F1 Circus sur NEC)



Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **ZOOM LENSE.**



### Sous Zarbis

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **SWAP SHOP.**



### Graphisme V.R.

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **VIRTUALLY VIRTUAL.**

### Mode WipeOut 2097

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **PI MAN.**



Entrez "PI MAN".



### Sprite de Murray et Martin (commentateurs)

Allez dans "Modifier le Pilote" puis entrez le nouveau nom suivant : **BOX CHATTER.**



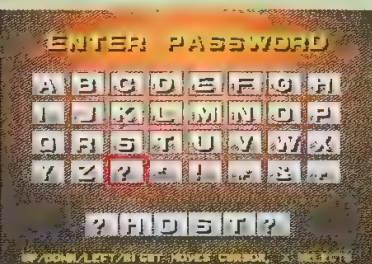


Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



## Machine Hunter

### Cheat Mode



Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : 7HOST? Retournez ensuite au menu principal, l'option "Cheat" va apparaître à l'écran et vous permettra d'être invincible entre autres.



Retournez à cette page.

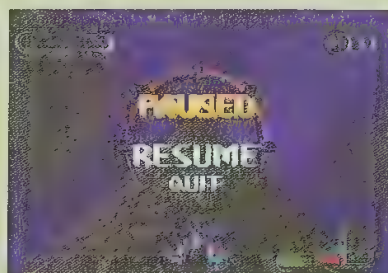


Voilà ce dont vous bénéficierez.

## Nanotek Warrior

### Camera Lock

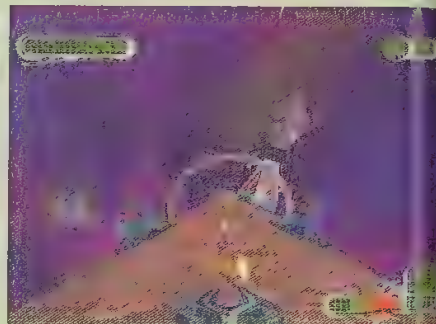
Cette astuce vous permettra de garder la vue arrière sans changement automatique. Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :



Faites d'abord Pause.

### Pseudo-vue de cockpit

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Start.

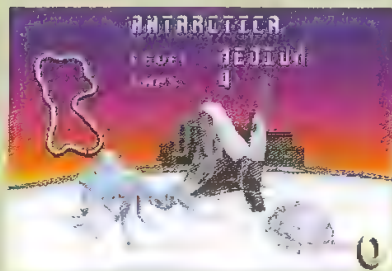


Cette vue n'apporte rien de neuf au jeu !

## Explosive Racing

### Mode miroir

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : NARCIS



### Circuits de la Chine et de l'Antarctique

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : IGLOO

### Circuit de San Francisco

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : SFO



### Six autres voitures avec des couleurs différentes

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : WINNER



Le circuit sera à l'envers.





ior

ck

r la

nt  
puis

ing

roir

ns le  
ARCIS

LAR  
1/4

AND R  
CHIFFRE  
RAGEO

conçu  
par  
David  
Jones  
pour  
le jeu

Dans les mains :  
une mitraillette !  
Dans le bikini :  
une bombe !

C'est le cocktail de  
**Tomb  
Raider II !**



**Lara  
revient :**

gagnez des jeux sur

**3615  
PSNEWS**

avec **CORE** EIDOS



## Explosive Racing (suite)

## Dynasty Warriors

### SUN SHANG XIANG



Faites ou pour accéder au nouveau combattant.



Sur l'écran-titre faites LI, R1.  
Un son vous avertira que le tip fonctionne.

Faites les manipulations sur cet écran.



### Nobunaga

Terminez le jeu avec Lu Bu, puis sur l'écran-titre faites



Terminez le jeu avec Lu Bu.



Faites les manips sur cet écran !



Et voilà !

L'ordinateur contrôle votre combattant en Team battle mode

A l'écran "VS" maintenez enfoncés les boutons L2 et Select jusqu'à ce que le round commence. L'ordinateur contrôlera alors votre personnage pendant un round. Cette astuce ne fonctionne qu'une fois par équipe.

Maintenez L2+Select sur cet écran.

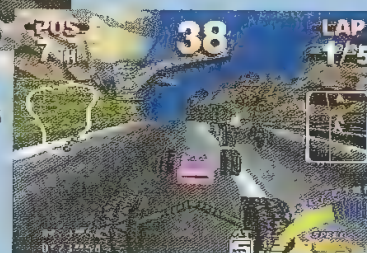


### Petites voitures

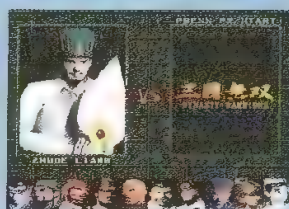
Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : QUARK

### Voiture de flics

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords : HUTCH



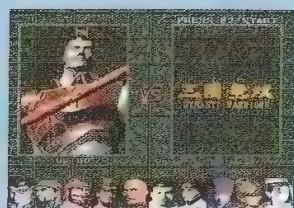
### Zhuge Liang



Terminez le jeu avec Guan Yu, Zhang Fei et Zhao Yun. Pour plus de facilités, mettez-vous en "Very Easy" et optez pour un seul round de combat. Une fois cela effectué, retournez dans l'écran de sélection des personnages, vous remarquerez que Zhuge Liang sera apparu.

### Cao Cao

Terminez le jeu avec tous les autres personnages.



### Lu Bu

Terminez le jeu avec Zhuge Liang et Cao Cao.

### Toukichii

Terminez le jeu avec Nobunaga, puis sur l'écran-titre faites



## Street Fighter EX Plus Alpha

La provocation de Dhalsim



Dans les airs faites + Un bouton Pied.

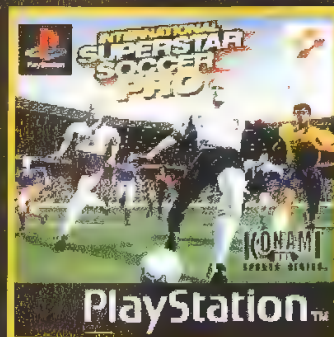


Sans payer  
par chèque  
ni par CB

# Recevez les nouveauautés grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER
- 2 Laissez vos coordonnées
- 3 Faites votre choix
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous
- 5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

# 36 17 GAME OVER



50 TITRES  
DISPOS  
EN 48 H :

Soulblade  
Jet rider  
Cool boarders  
2Xtreme  
Porsche challenge  
Formula 1  
Superstar Soccer PRO  
Vandal Hearts  
Dark forces  
Pandemonium  
V-Rally  
Total NBA 97  
Speedster  
Monster Trucks  
Micromachines V3  
Tekken 2  
Rayman 2  
Total 2  
Etc...




\* Vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,52 F/mn).  
Conformément à la loi informatique et liberté (n° 78-1 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.  
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.  
Créa ACTIV POLLEN



## Xevious 3D/G+

### Continues Infinis

Allez dans le menu de sélection des jeux et mettez-vous sur "Xevious 3D/G". Une fois cela fait, maintenez enfoncés les boutons

L1+L2+R1+R2 puis pressez plusieurs fois sur  très rapidement. Selon votre rapidité vous obtiendrez un nombre de crédits variant de cinq à sept. Si vous êtes vraiment super rapide, vous bénéficierez du mode "Freeplay" qui vous donnera des Continues infinis.



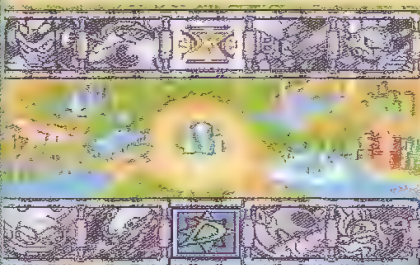
Pressez très rapidement sur le bouton  plusieurs fois.



"Freeplay" s'affiche en haut à gauche de l'écran en cas de succès.




## Megaman X3

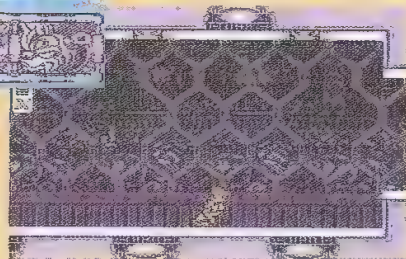
### Dernier Stage



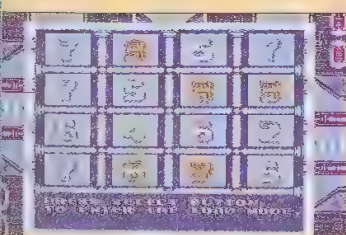
Faites les bidouilles sur cet écran.

Sur l'écran de sélection des niveaux, mettez-vous sur le "X" du haut de l'écran puis pressez rapidement les boutons

 +  +  Le curseur ira vers le bas pour confirmer que le tip fonctionne.



### Epée laser Zéro



Pour commencer avec cette arme entrez le code suivant dans le menu des Passwords :  
7357 7533  
6462 7835.


### Commencer le jeu avec toutes les capsules







Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :  
6414 4155  
6872 3356.

## Monster Truck Rally

### Gros Trucks

Sur l'écran du menu principal faites les combinaisons suivantes : L1, R2, L2, R1, .

### Pas de dommages

Sur l'écran du menu principal faites les combinaisons suivantes :  
    L1, R2.





### Super Bagnole

L2,     R2.

## Pitball

### Accéder aux démos

Allez dans le menu des options puis mettez-vous sur "Tester FMV".

Ensuite faites     Vous n'aurez qu'à entrer dans ce menu pour accéder aux démos !





Faites sur cet écran  
   



C'est la classe !

### Mini jeux

Après avoir fait le tip précédent, mettez-vous sur n'importe quel titre de démo puis pressez  +  Le jeu se déclenchera automatiquement.

Le but du jeu sera de descendre un maximum d'astéroïdes !



### Les codes des niveaux

Introduction : 3721 1281 3751 4456  
Gravity Beetle : 5623 4888 5851 4221  
Blast Hornet : 1745 5231 5441 2486  
Neon Tiger : 3621 4867 5851 2227  
Tunnel Rhino : 5728 1263 5754 2458  
Blizzard Buffalo : 7671 2857 2144 1247  
Volt Catfish : 1778 5253 2444 3488  
Crush Crawfish : 5718 1266 2727 7458  
Dr Doppler's Lab : 5718 1263 2627 7458



# SCORE MANIA



PROCHAINEMENT  
OUVERTURE  
À LYON

**Le défi en soi !**  
**Achetez - Revendez - Echangez**  
**vos jeux vidéo et consoles 16 - 32 - 64 bits**

## SAINT GERMAIN EN LAYE

42, rue de Paris  
78100 SAINT GERMAIN EN LAYE  
(RER A)  
Tél : 01 30 61 47 47  
Mardi au samedi de 10h à 19h  
Dimanche de 10h30 à 13h

## BOULOGNE

221, Bd Jean Jaurès  
92100 BOULOGNE  
Métro Marcel Sembat  
Tél : 01 41 41 92 92  
Lundi de 14h à 19h  
Mardi au samedi de 10h à 19h

## ITALIE 2

La Tête dans les Nuages  
Place d'Italie  
(au dessus du grand écran)  
75013 Paris Métro Place d'Italie  
ouvert 7 jours/7 de 11h à 19h  
Tél : 01 53 80 3000

**NOUVEAU À BRIST**  
75, Rue Jean Jaurès  
92000 BRIST  
Tél : 02 98 80 66 13

## Recherche vendeurs

passionnés pour nos  
magazins en  
province, contacter  
Isabelle au  
01 39 73 20 22

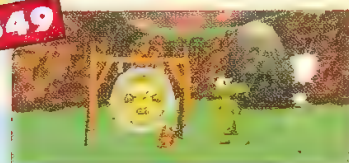


**PSX**

CONSOLE NEUVE : 990 Frs  
OCCASION : 790 Frs

## CROC

**349**



## TOP GEAR RALLY

**449**



## RESIDENT EVIL Director's Cut

**349**



## JEUX NEUFS PSX

CROC  
SNOW RACER  
PANDEMONIUM 2  
TOMB RAIDER 2

**349** RAPID RACER  
**TEL** TETRIS PLUS  
**349** AGENT ARMSTRONG  
**369** TOSHINDEN 3

**299** NIGHTMARES CREATURES  
**199** MOTO RACER  
**299** TOCA TOURING CAR  
**349** STREET FIGHTER EX PLUS

**349** ODD WORLD  
**349** FIGHTING FORCE  
**349** BUST A MOVE 3  
**Tél** OVERBAORD

**349**  
**Tél**  
**Tél**  
**299**

## JEUX D'OCCASIONS PSX

FIFA 97  
RAGING SKIES  
ALONE IN THE DARK  
ALIEN TRILOGY

**149** V RALLY  
**199** FORMULA ONE  
**99** RESIDENT EVIL  
**99** ABE'S ODYSSEY

**249** PORSCHE CHALLENGE  
**199** RIDGE REVOLUTION RACER  
**199** FADE TO BLACK  
**249** MICROMACHINES V3

**199** TOMB RAIDER  
**149** TEKKEN 2  
**99** LEGACY OF KAIN  
**249** CRASH BANDICOOT

**149**  
**249**  
**199**  
**199**

Pour 500 Frs de jeux revendus, bénéficiez de 50 Frs de réduction sur votre prochain achat de jeu d'occasion. Offre valable jusqu'au 31/11/1997.

## Gagnez la console de vos rêves !

Pour tout achat du jeu TOMB RAIDER II sur PSX et SATURN, ECONOMISEZ 25 Frs sur présentation du coupon détachable ci-dessous et participez au tirage au sort qui vous permettra peut-être de remporter la console de jeu de votre choix\*.

\*N64 ou PSX selon disponibilité en magasin. Le tirage sera effectué le 22 décembre 97 à Saint Germain en Laye. Toutes les boutiques participent à l'opération.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Age : ..... Date d'anniversaire : .....  
Adresse : .....  
Tél : .....

**25 Frs à valoir sur TOMB RAIDER II**

**Nouveau à Boulogne MAGIC® l'Assemblée et PORTAL** Magic et Portal sont des marques déposées par Wizards of the Coast Inc. Tous droits réservés.

Prix sous réserve typographique - Certains prix peuvent varier selon le magasin.

CONCEPTION GRAPHIQUE : ANTONIO ALFA



## The Lost Viking 2

### Energie infinie

Entrez dans le menu des Passwords le code suivant pour être invincible : CH3T. Si vous entrez un code de niveau après celui-ci, vous resterez invincible. Pour rappel, voici une nouvelle fois les codes des niveaux :



Niveau 1 : NTR0  
Niveau 2 : ISTS  
Niveau 3 : 2NDS  
Niveau 4 : TRSH  
Niveau 5 : SWIM  
Niveau 6 : WOLF  
Niveau 7 : TIM3  
Niveau 8 : K4RN  
Niveau 9 : BOMB  
Niveau 10 : WZRD  
Niveau 11 : BLKS

Niveau 12 : TLPT  
Niveau 13 : GYSR  
Niveau 14 : B3SV  
Niveau 15 : R3TO  
Niveau 16 : DRNK  
Niveau 17 : YOVR  
Niveau 18 : OV4L  
Niveau 19 : TIN3  
Niveau 20 : D4RK  
Niveau 21 : H4RD  
Niveau 22 : HRDR

Niveau 23 : LOST  
Niveau 24 : OBOY  
Niveau 25 : HOM3  
Niveau 26 : SHCK  
Niveau 27 : TNNL  
Niveau 28 : H3LL  
Niveau 29 : 4RGH  
Niveau 30 : B4DD  
Niveau 31 : D4DY  
Niveau 32 : D3M0  
Niveau 33 : CH3T

## Ray Storm

### Avoir 9 Crédits

Sur l'écran-titre pressez plusieurs fois sur le bouton Select jusqu'à ce que le fond d'écran se modifie. Il suffira ensuite de commencer une partie pour vous apercevoir que vous possédez désormais neuf crédits.

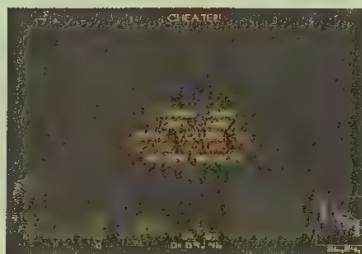


Pressez plusieurs fois sur Select.

Le fond d'écran n'est plus le même.

## Project Overkill

### Sauter les niveaux



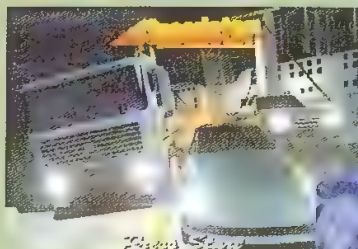
"Cheater" apparaît en haut de l'écran pour confirmer que vous avez triché.

Pendant le jeu faites Pause en pressant sur le bouton Start et mettez-vous sur "Review Mission". Ensuite faites les manipulations suivantes :

● ▲ ▼ ● maintenez  
● et pressez ● Maintenez  
● et pressez ● Si vous êtes agile de vos doigts, vous irez directement au prochain niveau !

## Speedster

### Course inédite



C'est sur cet écran que vous devrez faire les manips.

Sunken City est un circuit caché.

### Circuit à l'envers

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites

◀ ● RI, ● LI, ▼

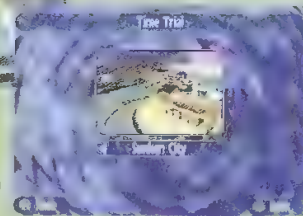
Le sens des indications vous démontre que vous abordez le circuit à l'envers !

### Mode Super Championship

Sur le premier écran-titre "Push Start" faites

▶ ● ◀ ● ▲ ●

Allez dans "Race Mode" pour vérifier que le tip fonctionne.





## Speedster (suite)

### Voitures lourdes

Sur le premier écran-titre "Push Start"

faites LI, RI, LI,

RI, ▲

Voitures plus performantes

Sur le premier écran-titre "Push Start"

faites ▲ ◀▶ ●●●●

## Cheesy

### Les codes des niveaux



Niveau 1 : WESTONMARE

Niveau 2 : FOUNDATION

Niveau 3 : PANTALOONS

Niveau 4 : POLYNESIA7

Niveau 5 : LANDSCAPES

Pour valider les codes pensez à valider sur "RET".

## Area 51

### Commencer avec le Shot Gun

Commencez une partie puis faites la Pause en pressant sur le bouton

Start. Ensuite pressez sur ●●●●◀RI. Vous

aurez alors des impacts de balles plus grosses.

## Casper

### Traverser les murs

Au lieu de vous prendre la tête à entrer dans certaines pièces inaccessibles de la maison, usez plutôt de ce tip miraculeux ! Allez sur le coin gauche d'un mur puis maintenez enfoncés les boutons Diagonale haut gauche+LI+RI+Start. Le jeu va freeze, il suffira alors de maintenir ces mêmes boutons

et relâcher sur ● pour défreeze le jeu. Pressez ensuite sur RI pour traverser les murs !



Sur le coin gauche d'une pièce, faites les manipulations citées plus haut.



Maintenez RI pour traverser les murs.

N'allez pas acheter  
une console

fantôme  
dans un  
magasin fantôme !

On rachète  
CASH  
CONSOLES  
& JEUX

Venez chez

Consol  
plus  
GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

## LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES

7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice  
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

## JEUX PLAYSTATION

VERSAILLES	299 F	NIGHTMARE CREATURES	349 F
DISCWORLD 2	299 F	MOTO RACER	349 F
TOMB RAIDER 2	349 F	FORMULA KARTS	349 F
STREET FIGHTER EX		COLONY WARS	399 F
PLUS ALPHA	349 F	FINAL FANTASY 7	399 F
TOURING CAR		TIME CRISIS + GUN	599 F
CHAMPIONSHIP	349 F		

## JEUX D'OCCASION PSX

### 199 FRANCS

FORMULA ONE  
JET RIDER  
PORSCHE CHALLENGE  
WIPE OUT 2097  
WWF IN YOUR HOUSE

### 259 FRANCS

ADDIDAS POWER INTER 97  
CITE DES ENFANTS PERDUS  
COMMAND & CONQUER  
COOL BOARDERS  
CRASH BANDICOOT  
DARK FORCES  
DESTRUCTION DERBY 2  
DIE HARD TRILOGIE

DBZ BATTLE  
EXCAVATOR  
EXHUMED  
ISS SOCCER PRO  
LITTLE BIG ADV VF  
LOMU RUGBY VF  
LOST VIKING 2  
MICROMACHINES VF  
NEED FOR SPEED  
OVERBOARD  
PANDEMONIUM  
PANZER GENERAL 2  
PERFECT WEAPON  
PLAYER MANAGER  
RAGE RACER  
RAILY CROSS  
REBEL ASSAULT 2VF

RESIDENT EVIL VF  
SENNIA KARTING  
SOULBLADE  
SOVIET STRIKE  
SUIKODEN  
SWAGMAN  
SYNDICATE WARS  
TEKKEN 2  
TOMB RAIDER  
TOTAL NBA 97  
VANDAL HEARTS VF  
VIRTUAL POOL  
WARHAMMER  
WING COMMANDER 4 VF  
V.RALLY

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT  
DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin  
sur le

3615 CONSOLPLUS

\* à partir de 100 Francs d'achat

## EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE

Frais de port : 0 Francs\*



# 10 démos dans ta PlayStation



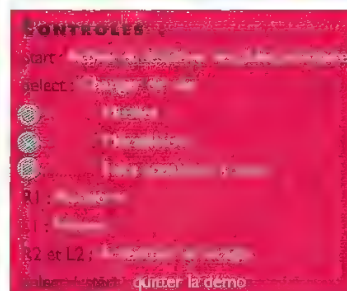
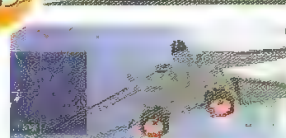
OK, ON ARRÊTE  
DE (SE LA) JOUER  
MAINTENANT !  
C'EST BIEN BEAU  
LES CD DE DÉMOS  
À UN SEUL TITRE  
MAIS NOUS ON  
VOUS EN PROPOSE  
10 POUR LE MEME  
PRIX ! ET PAS UN  
DE MOINS ! DONT  
5 JOUABLES...  
QUI DIT MIEUX ?  
CHERCHER PAS, Y'A  
PAS ! ET ENCORE,  
ON NE VOUS PARLE  
PAS DE CELUI-DU  
MOIS PROCHAIN,  
QUI RISQUE DE  
FAIRE TRÈS-MAL  
LUI AUSSI ! EN  
ATTENDANT, REGA-  
LEZ-VOUS DANS  
LES AIRS, EN  
MUSIQUE, SUR LA  
ROUTE... ET EN  
AVANT POUR LES  
SENSATIONS  
PLAYSTATION !

## ACE COMBAT 2

**EDITEUR : NAMCO**  
**GENRE : SIMULATION AÉRIENNE**  
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE AU NIVEAU**  
**«CITY ON FIRE» POUR 1 JOUEUR**

**I**l n'est pas inutile de le nier, vous avez toujours rêvé de devenir pilote de chasse, comme ça pour la frime, style play-boy des airs. Avec Ace Combat 2, la suite, vous allez enfin être exaucé. Un niveau entier (d'aucuns disent que c'est le meilleur !) rien que pour vous. Vous allez enfin pouvoir jouer les Top Gun. Préparez les sacs !

La version finale, déjà testée par nos soins dans un précédent numéro, propose quant à elle 18 missions, avec un nombre global de plus de 20 avions ultra modernes, sans compter les expérimentaux que vous gagnerez une fois le jeu terminé. À noter également la compatibilité avec toutes les manettes existantes pour la PlayStation ! La classe !

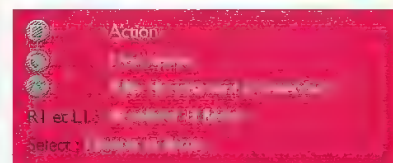


## LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2

**EDITEUR : REVOLUTION - SONY**  
**GENRE : AVENTURE**  
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE EN FRANÇAIS DANS LE PORT DE MARSEILLE !**

**N**ico, l'ex-petite amie de notre touriste américain favori, vient de se faire enlever ! Après moult élucubrations nocturnes et diurnes, vous vous retrouvez sur la planète Marseille, dans le vieux Port. Parviendrez-vous à tromper la vigilance du gardien ? Arriverez-vous à retrouver Nico ? Autant de questions qui restent pour l'instant sans réponse... À vous de jouer... en FRANÇAIS !

Les dernières aventures de Georges Stobbart se dérouleront cette fois au pays des Mayas ! Mystère, suspense et coups de théâtre seront le lot quotidien des Indiana Jones en herbe que vous êtes tous déjà ! Au fait, munissez-vous impérativement d'une souris, c'est désormais vraiment plus convivial.







NOUVEAUX CHOCOTE OJAS  
FORMULA ONE 97

ETRE INDESTRUCTIBLE  
WIPEOUT 2097

AVOIR LE VIN ET SOUS A  
SIM CITY 2000

LA SOLUTION DE  
WING COMMANDER IV

LA SOLUTION DE  
FINAL FANTASY VII

REVENIR LES COUPS DE  
SOULBLADE

TOUS LES COUPS DE  
TEKKEN 2

Des Solutions  
Complètes

3615  
PSNEWS

Des Astuces  
en  
pagaille

Des  
Milliers  
de Joueurs  
Interconnectés

SELECTIONNER LES NIVEAUX DE  
TOMB RAIDER

AVOIR LA VOITURE CACHÉE DE  
V-RALLY

LES CODES DE  
COMMAND & CONQUER

ASTUCES SUR  
CRASH BANDICOOT

LA SOLUTION COMPLÈTE DES  
CHEVALIERS DE BAPHOMET

SOLUTION COMPLÈTE DE  
RESIDENT EVIL

LES CODES DES NIVEAUX DE  
CROC

TOUTES LES ARMES DE  
DOOM

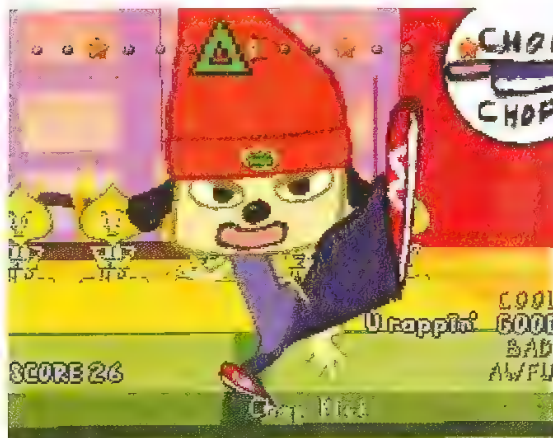
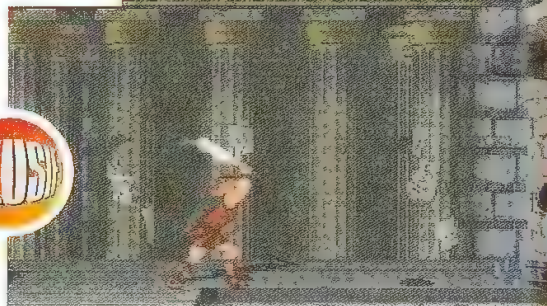
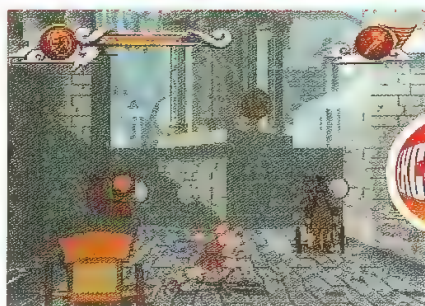
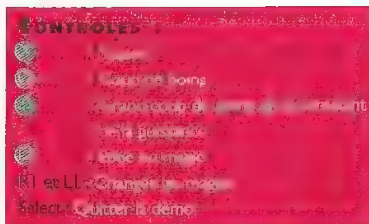


## HERCULE

**EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE**  
**GENRE : ACTION/PLATE-FORME**  
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR**

**H**ercule et ses 12 travaux. Qui ne connaît pas cette sublime légende? C'est désormais à vous d'incarner ce héros surpuissant, dans la ville de Thèbes qui tombe en ruines, où vous allez devoir courir. Bonus à gogo en vue mais surtout un affrontement avec le très pré-cieux Minotaure! Bon courage!

Créé en parallèle avec le long métrage Disney du même nom, Hercule est un savant mélange de 2D/3D fort réussi. 10 niveaux en tout attendent notre "tout en muscles", sur les traces de la légende grecque. Chopez pas trop la grosse tête quand même...



## PARAPPA THE RAPPER

**EDITEUR : SONY C.E.J.**  
**GENRE : U RAPPIN' N' RAGGA STYLEE SOUND NEW MUSIC LINE**  
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR**

**M**on ami Parappa a un super problème. Figurez-vous qu'il est très timide. Donc, il ne parle jamais. Mais il a trouvé une méthode pour draguer les filles. Faire du pera. Du rap quoi. Vous savez "Yo man you know what I mean etc". Voilà, c'est ça. Avec son prof de karaté, la leçon number one va super commencer. A vous de l'aider un peu quand même...

Avec Parappa, un nouveau genre est né dans le monde des jeux vidéo. Après Pong et Tetris, voici certainement la vraie 3e révolution vidéoludique que l'on attendait. Bien sûr, on peut rester indifférent, mais en tout cas, c'est TRES original! "Allez, ya, reffrè, passe ouame le monté, on va faire témone la sionpré!" Hmmm...

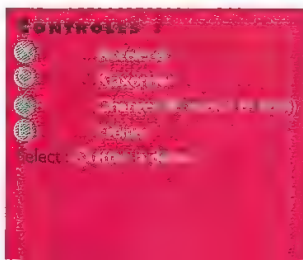
Tous les boutons sont nécessaires à l'usage de nos débrouillards rappa et rappeuses.

## TEST DRIVE 4

**EDITEUR : ACCOLADE**  
**GENRE : COURSE AUTOMOBILE**  
**PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR AVEC 2 BOLIDES**

**L**es jeux de voiture, on commence à connaître, c'est certain. Test Drive 4, dans la lignée de Need For Speed, se veut résolument axé simulation. Ici, vous allez piloter de belles machines, celles qu'on a envie de posséder pour l'amour de la spéculation... euh!... mécanique! Deux voitures au choix: l'AC Cobra et la Dodge Viper, à tester sur un circuit bien tortueux.

Pontiac, Chrysler et autres jolies tures n'attendent que vos mains expertes pour les faire vibrer. 10 voitures en tout "offertes" dans la version finale. Et pas n'importe lesquelles donc. De beaux engins du passé mais également du présent. On peut toujours rêver.





## Playstation

Parappa the Rapper  
Formula 1 97  
Odd World  
War Gods  
Mass Destruction  
Nuclear Strike  
Transport Tycoon  
The Lost World  
Rage Racer  
V-Rally  
Warcraft II  
Independence Day  
Exhumed  
Wing Commander IV  
Rally Cross  
SoulBlade  
etc...

## P C

Total Annihilation  
Conquest Earth  
Titanic  
Imperium Galactica  
Need for Speed 2  
Jonah Lomu Rugby  
3D Ultra Minigolf  
Pyst  
ToonsTruck  
Toutankhamon  
Les Impressionnistes  
Petit Larousse  
etc...

# GRATCD

Recevez chez vous,  
sous 48h, toutes les nouveautés  
CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi  
près de 400 titres en stock, en vous  
connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

*C'est très simple et efficace*

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel,  
indiquez votre adresse de livraison, choisissez  
le ou les titres qui vous intéressent, vous  
recevrez les produits commandés, sans frais  
de port, vous ne payez que la communication  
(5,57 F/mn)\*.

- PAS DE CHEQUE
- PAS DE CARTE BANCAIRE
- PAS DE PAIEMENT DIRECT

*La Sélection des Meilleurs CD*  
Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc...





## APOLLO 440

**GENRE : MA BEN OUAI C'EST D'LA ZIKMU !**  
**PROGRAMME : VIDÉO-CLIP DE 3 MN ENVIRON**

**S**i vous avez suivi l'actualité PlayStation, vous savez que ce groupe Londonien a créé les musiques du jeu Rapid Racer, testé le mois dernier. Eh bien, retrouvez donc un mélange, pardon, un mix, de leurs meilleurs clips sur ce CD de démos. Vous allez voir, vous en connaissez forcément une !



## BUSHIDO BLADE

**EDITEUR : SQUARESOFT**  
**GENRE : COMBAT SPIRITUEL**  
**PROGRAMME : VIDÉO DE 1 MN ET 40 S ENVIRON**

**L'**art du combat n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Avec Bushido Blade, vous allez découvrir un nouvel univers. Après Tobal 2, nos amis de chez Square nous ont en effet pondu un jeu de combat peu ordinaire. Dans lequel l'art et la maîtrise de soi priment sur la manifestation immédiate des pulsions refoulées. A méditer...



## IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP DUNGEON

**EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE**  
**GENRE : AVENTURE-ACTION**  
**PROGRAMME : DÉMO NON JOUABLE**  
**DE 5 MN ET 20 S ENVIRON**

**D**ans le style Excalibur de Telstar, vous allez découvrir ce que l'expression "donjons interminables" signifie réellement. Dans la peau d'un héros très sanguinaire, partez à la chasse aux sorcières et découvrez ce qui se cache derrière la porte de la cuisine. Non, je blague, vous le trouverez par vous-mêmes...



TES  
AV  
AC

Dans chaque  
de PlayStation  
donne les  
jouables

Conformément  
droit d'accès et de  
général des associations



**6 MOIS D'ABONNEMENT  
+ 6 CD EXCLUSIFS**

**245 F** seulement  
au lieu de 294 F,  
soit 1 numéro gratuit.

**Offre Spéciale Abonnement**



**TESTEZ  
AVANT  
ACHETER !**

Sur chaque numéro, le CD exclusif  
de PlayStation Magazine vous  
donne les meilleures démos  
jouables.



**Bulletin d'Abonnement PlayStation**

**Oui,**

je m'abonne  
à PlayStation Magazine pour :  
1 ☐ 6 mois (6 N° + 6 CD) au prix de  
**245 F** au lieu de 294 F  
soit 1 numéro gratuit  
2 ☐ 1 an (11 N° + 11 CD) au prix de  
**439 F** au lieu de 539 F  
soit 2 numéros gratuits

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque postal ou bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire N° \_\_\_\_\_

Date d'expiration \_\_\_\_\_

Signature (impérative) ➤ \_\_\_\_\_

Offre Spéciale

d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez adresser des communications à : [service.client@playstation-magazine.fr](mailto:service.client@playstation-magazine.fr)

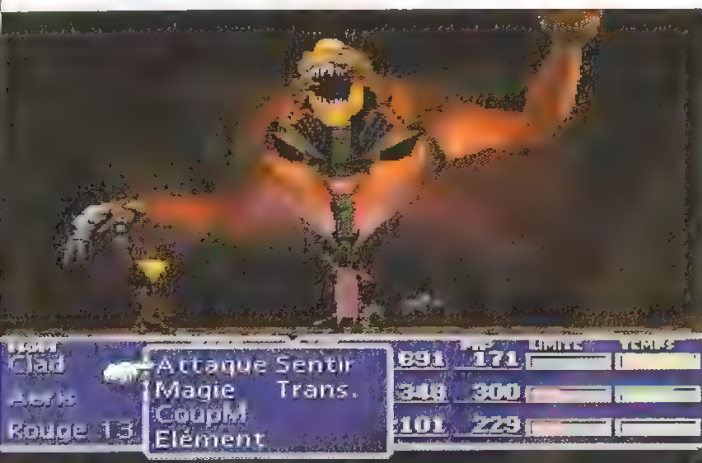
à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9



## FINAL FANTASY VII

EDITEUR : SQUARESOFT  
GENRE : RPG/AVENTURE FANTASTIQUE !  
PROGRAMME : VIDÉO DE 2 MN ET 20 S ENVIRON

3 CD de pur bonheur ! Voilà, c'est tout. Achetez-le et puis on en reparlera une fois que vous aurez exterminé tous les méchants de la planète, exploré les billions d'endroits tous aussi magnifiques les uns que les autres, élevé tous les chocobos, etc. Alors, on se revoit dans 6 mois?

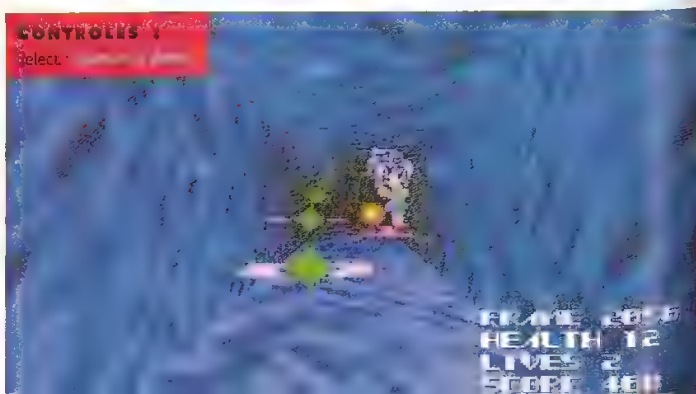
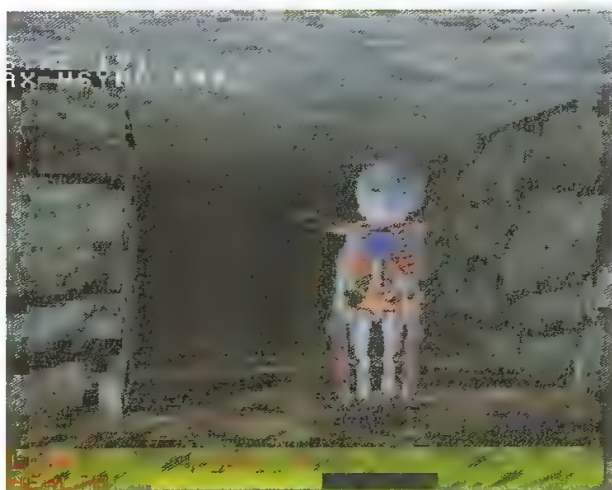


CONTROLES :  
Select : Quitter le combat

## NET YAROZE

EDITEUR : SONY  
GENRE : DÉMO-MAKER  
PROGRAMME : VIDÉO DE 2 MN ET 20 S DES MEILLEURES DÉMOS SUR NET YAROZE

Comme on est en super démocratie, Sony a permis que sa console soit à la portée de tous. Et la Net Yaroze naquit. Et ça nous donne tout plein de démos fort sympathiques, compte tenu des restrictions techniques. Ne loupez surtout pas un certain "Terra incognita", meilleur que bien des productions classiques ! D'ailleurs, le programmeur a semble-t-il été embauché chez Sony Japon... Vous tentez votre chance?



CONTROLES :  
Select : Quitter le combat



l'espace multimédia

**Maintenant,  
le vendredi c'est  
souris...**

**PLUG'IN : 20H - 22H**

**les INTERNAUTES prennent  
la PAROLE : 22H - 24H**

**et tous les jours,  
PLUG'IN EXPRESS : 20H**

**ARNAUD CHAUDRON  
FRANCIS ZEGUT**

**RTL**

[www.rtl.fr](http://www.rtl.fr)



# Court métrage

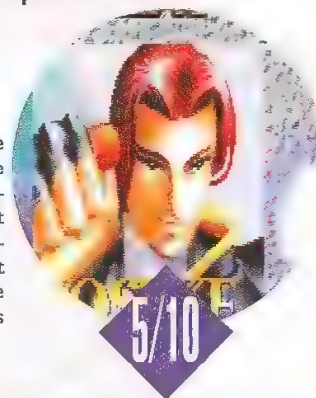
Fini le déluge de médiocrités sans nom. C'était écrit, le mois de novembre serait un mois faste. Pourtant, dans cette avalanche de hits potentiels, quelques médiocres rejets ont voulu se glisser. Heureusement, nous les avons attrapés.



EDITEUR : VIRGIN I.E.  
DÉJÀ DISPONIBLE

## Yusha

**A** vouloir trop accoupler Tekken et Toshinden, on se brûle les ailes ! Yusha est un jeu de combat comme il en existe désormais beaucoup sur PlayStation, et qui malheureusement pour lui ne se démarque du lot que par deux choses : le fait de pouvoir envoyer son adversaire rebondir sur le plafond, et certains personnages vraiment originaux, comme le gros marabout Africain. D'une réalisation très quelconque et d'un intérêt limité, ce jeu sera réservé uniquement aux fans de baston qui ne sont pas très regardants sur la finition graphique du jeu. Un p'tit CD, sans plus.



## PGA 98

**M**algré tout le savoir-faire d'EA, cette simulation de golf au demeurant très réaliste n'arrive toutefois pas au niveau d'Actua Golf de Gremlin Interactive, la référence du genre sur cette machine. Graphiquement austère, relativement statique, PGA 98 souffre de petits défauts qui, à terme, nuisent considérablement au plaisir de jeu. A ce titre, comment expliquer ces insupportables loadings qui interviennent systématiquement avant que votre coup ne se déclenche ? Souhaitons pour la prochaine mouture que l'ambition d'EA ira au-delà de la simple réactualisation sportive... A l'année prochaine.



EDITEUR : ELECTRONICS ARTS  
DÉJÀ DISPONIBLE



EDITEUR : CRYO  
DÉJÀ DISPONIBLE

## PaxCorpus

**C**e jeu d'action futuriste polygonal dans lequel vous incarnez une minette en jupette armée d'un gun est ce que l'on pourrait appeler une triple insulte vidéo ludique ! Insulte à Peter Chung et à sa BD Eon Flux, insulte aux capacités de la PlayStation et tout simplement insulte aux joueurs. Vous l'aurez compris, ce jeu est l'exemple même de ce qu'il ne faut pas produire sur cette bécane. L'animation est ridicule, le moteur 3D asthmatique, l'environnement graphique d'une pauvreté affligeante et le plaisir de jeu inexistant. Allez, zou ! Aux ordures !







EDITEUR : JVC/VIRGIN I.E.  
DEJA DISPONIBLE

## Peak Performance

**P**eak Performance est un jeu de course qui ne paie pas de mine, voire qui ne fait franchement pas le poids techniquement. Mais là n'était pas son but : les développeurs voulaient un jeu qui soit bourré d'options, de véhicules et de réglages. C'est le cas. Peak Performance est extraordinairement complet à ce niveau, tout est réglable séparément sur votre véhicule, et vous pouvez éditer des tracés sur une piste. Mais les courses peu nombreuses (3, plus un mode mirror), et les textures vraiment dépassées, le rendent plutôt ennuyeux... d'autant qu'il n'est pas très rapide. Les bonnes idées ne suffisent pas, messieurs !



5/10



3/10

## Motor Mash

**D**éveloppé par Eutechnyx (les papas de Turbo Racing), Motor Mash ne s'avère être au final qu'une pâle copie de Micro Machine V3. Son mode multijoueur, ses graphismes cartoon et ses six environnements graphiques ne sauraient masquer le manque évident d'inspiration des développeurs et l'absence totale d'originalité de ce produit sans âme ni personnalité. En bref, cette course de petites tatures n'offre strictement aucun intérêt si vous possédez déjà Micro Machine V3. Les autres, ceux qui sont encore à la recherche de la convivialité ultime, auront vite compris en lisant ces quelques lignes vers quel produit se tourner...

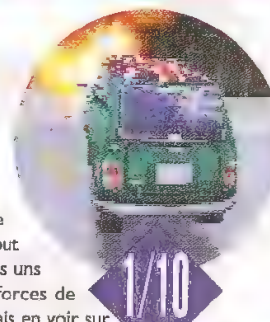


EDITEUR : GIGAWATT  
DEJA DISPONIBLE



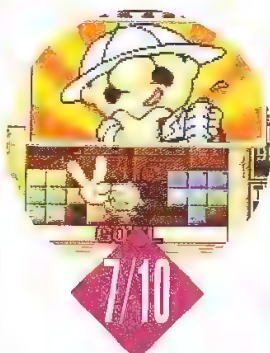
## Felony

**Q**ue penser de Felony? Que penser de cette compilation de bugs qui va certainement se vendre aux alentours de 350 balles? Cette course-poursuite digne d'une série Z made in Hong Kong se rapproche, dans son concept, de la phase de conduite de Die Hard... le talent en moins, évidemment. L'action se résume à tout défoncer sur son passage, au volant de véhicules tous plus ridicules les uns que les autres (Vespa, camion-poubelle, etc.) pour échapper aux forces de l'ordre. Un foutage de gueule de plus comme on aimerait ne plus jamais en voir sur PlayStation...



1/10

EDITEUR : INFOGRAMMES  
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1997

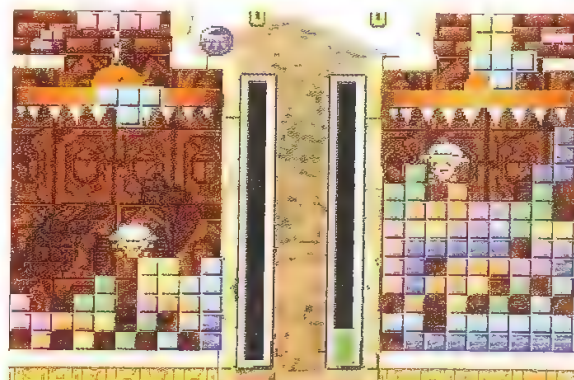


7/10

## Tetris plus

**O**n l'attendait, le Tetris Play... Il est beau, il est nouveau, il est frais et bien fait... Hum. Pas grand chose à dire de plus, si vous ne connaissez pas Tetris, renseignez-vous vite... Cet empileur de briques propose outre le mode classique et le mode versus, un mode puzzle très bien conçu, auquel vous pouvez ajouter vos propres créations, sauvegardées sur Memory Card. Une excellente initiative pour tous les adeptes invétérés de l'empilage !

EDITEUR : JVC/VIRGIN I.E.  
DEJA DISPONIBLE





# Complétez votre collection



**N°3**  
5 démos jouables sur le CD !

**Sur le CD de démos :** Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's Wild Adventures.  
**Making of :** Fade To Black, Formula One.  
**Castings :** Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...  
**Travellings :** Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...  
**Gros Plan :** Smain.  
**Versions Longues :** Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter CX...



**N°4**  
4 démos sur le CD !

**Sur le CD de démos :** Adidas Power Soccer (jouable), Descend (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).  
**Making of :** Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.  
**Castings :** Tekken 2, Resident Evil, LBA 2.  
**Travellings :** Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...  
**Gros Plan :** FFF.  
**Versions Longues :** Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Xtremes Games, Total Eclipse Turbo...



**N°5**  
Exclusif : TEKKEN 2 jouable

**Sur le CD de démos :** Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (dip video).  
**Making of :** Tomb Raider, X2, Soviet Strike...  
**Travellings :** Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...  
**Gros Plan :** NTH.  
**Versions Longues :** Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descend...



**N°8**  
Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.

**Sur le CD de démos :** Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (dip) et Coolcardes (rolling demo).  
**Making of :** V-Rally, Agent Armstrong, Net Yaroze.  
**Castings :** NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...  
**Travellings :** Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...  
**Gros Plan :** The Presidents of the United States.  
**Versions longues :** Fim & Klavod, Tomb Raider, C&K, Wipeout 2097, Soviet Strike...



**N°9**  
Exclusif : la démo jouable de Life Force Tenka.

**Sur le CD de démos :** Life Force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling demo).  
**Making of :** Warcraft 2.  
**Castings :** V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...  
**Travellings :** Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas P5, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...  
**Gros Plan :** Dominique Faruga, Eto & Dessonné.  
**Versions longues :** Dark Forces, Disruptor, Fifi 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

**Désolé ! Les numéros 1, 2, 6 et 7, ainsi que le numéro Hors-Série N°1, sont déjà épuisés.**



**N°10**  
5 démos jouables sur le CD !

**Sur le CD de démos :** Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).  
**Making of :** Tomb Raider 2, Medieval, Formula One 97.  
**Castings :** Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...  
**Travellings :** V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...  
**Gros Plan :** Sinclair, Silverchair.  
**Versions longues :** Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...



**N°11**  
5 démos sur le CD !

**Sur le CD de démos :** Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).  
**Making of :** Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.  
**Castings :** Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...  
**Travellings :** Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...  
**Gros Plan :** Doberman, Buckshot Lefouque.  
**Versions Longues :** Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium I, Soviet strike...



**N°12**  
5 démos sur le CD :

Actua Golf (jouable), Korushii (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (video).  
**Making of :** Moto Racer.  
**Castings :** Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...  
**Travellings :** Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four.  
**Gros Plan :** Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).  
**Versions Longues :** Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...



**N°13**  
5 démos sur le CD :

The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).  
**Making of :** Tomb Raider 2, Alerte Rouge.  
**Castings :** ECIS 97, Toca Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X...  
**Travellings :** L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...  
**Gros Plan :** Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.  
**Versions Longues :** Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...



**Travelling :** Tout Warcraft 2, le test complet, plus une aide de jeu détaillée pour tout connaître.  
**Un second volume de solutions, d'astuces et d'aides de jeu.**  
**Les solutions de :** Exhumed, Syndicate Wars, Porsche Challenge, ISS Pro, V-Rally, Excalibur 2555 AD, La Cité des Enfants Perdus, Wing Commander IV, Overload, Vandal Hearts, Suikoden, Soul Blade, Tenka, Spider, Star Gladiator, Total NBA'97...

Faites vite !  
Les anciens numéros de PlayStation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, redigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE  
SERVICE VPC BP11  
10000 MARIGNY L'ÉCLAIRÉ 93005

Nom .....  
Prénom .....  
Adresse .....  
Code Postal [ ][ ][ ][ ]  
Ville .....

☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°8 ☐ N°9  
☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12 ☐ N°13 ☐ HS N°2

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 17), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.  
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.  
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.



## Achat

### Département 50

Achète Tomb Raider ou Crash Bandicoot pour 100 Frs. Tel à Tom au 02 33 51 64 34

### Département 54

Achète Sim City 2000 : 210 Frs. Fighting Force 250 Frs ou échange contre Tomb Raider DBZ 22, Die Hard Trilogy, Crash Bandicoot, Porsche Challenge, Tunnel B1, Wipeout ou vends de 20 à 200 Frs. Tel au 03 83 47 74 29

### Département 69

Achète Raystorm 150 Frs à débattre, cherche aussi jeux à prix intéressants. Tel au 04 78 60 74 32 après 20h à Julien

### Département 87

Achète jeux PlayStation : Formula One 97, Oddworld, V. Rally, Rapid Racer, Soul Blade, Fighting Force, Destruction Derby 2, Ace Combat 2, Moto Racer, G. Police, Croc, Street Fighter Alpha Ex, Nightmare Creatures, Nuclear Strike à 150 Frs l'un. Tel au 06 12 30 69 2

### Département 91

Achète Resident Evil 130 Frs ou échange Pete Sampras pour ce jeu. Tel au 01 69 02 04 35 après 19h à Jessica

### Département 92

Achète PlayStation 600 Frs sans jeu. Tel au 01 47 86 34 63

## Contact

### Département 13

Echange Sim City 2000, NBA in the Zone 2, NHL Face Off ou Toshinden 2 contre Soviet Strike ou Ace Combat. Tel à Willy au 04 91 41 08 38

### Département 17

Echange Porsche Challenge + X-Com Enemy + 50 Frs + Wipeout, le tout contre Resident Evil ou Tomb Raider. Tel au 05 46 90 42 41 à Livan

### Département 56

Echange Sim City 2000, Krazy Kan, NBA in the Zone, Ridge Racer 2, Time Commando contre Theme Hospital, Die Hard + pistolet (contre 2 jeux au choix), Micro Machines V3, Croc, Wing Commander 4, Blazing. Tel le week-end à Olivier au 02 97 75 15 02

### Département 59

Echange Soviet Strike, Rayman, Total NBA 96, NBA Live 96 contre Pandemonium, Smash Court Tennis, Micromachines V3, NBA JAM Extreme. Tel au 03 20 35 94 82

### Département 62

Cherche toute personne pour avoir des codes sur ISS Pro et Formula One 97. Tel à Yohann au 03 2 98 75 09 le mercredi ou le week-end

### Département 70

Echange NBA Jam contre autre jeu. Tel au 03 84 68 18 07 après 17h

### Département 84

Echange Destruction Derby 2 contre Rebel Assault 2, Te au 04 90 85 74 31 après 18h

### Département 95

Echange Tobal n°1 + Soul Blade contre Croc, Rapid Racer, Street Fighter Ex + Alpha, G. Police ou Air Combat II. Tel à Denis au 01 39 31 08 80

## Vente

### Département 1

Vends V. Rally, Lomax, Sou, Blade, Adidas Power Soccer, Lornu Rugby Soviet Strike entre 100 et 200 Frs à débattre. Tel à Hervé après 14h au 03 88 96 15 91

### Département 2

Vends Rayman 150 Frs ou échange contre Command and Conquer, Destruction Derby 2, Tomb Raider, Sim City 2000, Final Doom, Doom Soviet Strike, Wipeout 97, Crash Bandicoot ou Sou. Blade. Tel à Benoit au 03 23 20 94 39 après 20h ou sur Tatoo au 06 57 84 82 98

### Département 2

Vends Fade to Black 120 Frs, Twisted Metal, Extreme Games : 60 Frs, Crash Bandicoot : 80 Frs, Tekken 2, Command and Conquer 200 Frs, achète Nuclear Strike, Formula One 97, Warcraft 2, Soul Blade, ISS Pro entre 150 et 200 Frs. Tel au 03 23 73 9 99 après 17h

### Département 6

Vends Croc 200 Frs ou échange contre Fighting Force, Street Fighter Ex Plus Alpha, Nuclear Strike ou autres news. Tel à Fabrice au 04 92 19 02 23 après 8h, vends aux alentours de Cannes et Grasse

### Département 7

Vends jeux PlayStation à 250 Frs : FF7, Toshinden 3, Wing Over, Tenka, Street Racer, Bushido Blade, Need for Speed 2, Soul Blade, Overboard, Rally Cross, Sukoden, Time Commando, Ace Combat 2, dans la région de l'Ardèche. Tel à Bertrand au 06 09 98 07 30

### Département 10

Vends Destruction Derby, Ridge Racer : 100 Frs les 2 ou 70 Frs pièce, Rage Racer 250 Frs, Crash Bandicoot 190 Frs ou échange contre Formula One ou LBA. Tel au 03 25 82 94 90

### Département 11

Vends jeux PlayStation : Namco Museum Vol 2 de 50 à 100 Frs et vends pad bleu transparent à 50 Frs. Tel à Julien au 04 68 71 37 54

### Département 11

Vends ou échange The Raiden Project, Sim City 2000 contre Warcraft 2 ou Twisted Metal 2, Resident Evil, Yohann Bazuli Le Petit Rivel Route de Souhanel : 400 Castelnau

### Département 13

Vends Pandemonium 200 Frs, Legacy of Kain 200 Frs, Tomb Raider 200 Frs, Die Hard Trilogy + pistolet : 200 Frs, Formula One 150 Frs, Fade to Black 100 Frs. Tel au 04 90 53 01 41 le soir

### Département 13

Vends jeux PlayStation : Crash Bandicoot 150 Frs, 2xtreme 150 Frs, Fina, Doom 180 Frs, Rebel Assault II 180 Frs ou échange contre Tomb Raider. Tel à Kevin au 04 91 25 85 58

### Département 13

Vends PlayStation, volant et pédalier 390 Frs, avec 2 pads + MC + Destruction Derby 140 Frs, Ridge Racer Revolution 250 Frs, Twisted Metal 230 Frs, Namco Museum 230 Frs, ESPN 250 Frs ou le tout pour 2190 Frs. Tel à David au 04 90 47 12 04 à 19h30

### Département 13

Vends Formula One à 150 Frs. Tel au 04 42 27 74 94 à Fabrice

### Département 13

Vends V. Rally, ISS Pro, Tobal n°1, Die Hard sans boîte et notice : 100 Frs, achète Memory Card 15 blocs, faire offre à Mathieu au 04 42 22 86 25, uniquement sur Aix-en-Provence

### Département 15

Vends Sim City 2000 : 250 Frs, Bubble Bobble 250 Frs, Worms 200 Frs, MC 75 Frs, cab e RGB 75 Frs. Tel au 04 71 48 16 67 à Grégory ou Guillaume, échange possible

### Département 16

Vends Fifa 97, Tekken 1 : 300 Frs les 2 ou échange contre La Cité des Enfants Perdus, Chronicle of the Sword, Destruction Derby 2, Exhumed, Bouquet Fabien 10 Impasse Napoléon 16170 Rouillac ou tel après 18h au 05 45 96 54 09

### Département 25

Vends Top Gun, Jack is Back 150 Frs, LostWorld 300 Frs ou échange contre AFSI 97, Tekken 2, Olympic Games ou les 2 premiers contre Action Replay ou le dernier contre volant + pédalier. Tel à Cyril après 17h au 03 81 39 32 45

### Département 25

Vends Porsche Challenge à 190 Frs port inclus. Tel à Pierre au 03 81 88 09 58

### Département 27

Vends Die Hard Trilogy, Tekken 2 : 300 Frs pièce ou 500 Frs les 2, port compris. Tel au 02 32 32 08 74 aux heures de repas

### Département 27

Vends Formula One, Micro Machines V3, Final Doom, Destruction Derby 2, V-Rally 250 Frs pièce. Tel au 02 32 58 30 23 à David après 19h

### Département 28

Vends Micro Machines V3 250 Frs, Madden 98 : 250 Frs, Worms : 150 Frs. Tel à Fabien au 02 37 28 22 05

### Département 30

Vends volant et pédalier à 300 Frs, Formula One 180 Frs, V-Rally 2/5 Frs, port inclus, achète pad analogique 150 Frs et Memory Card 50 Frs. Tel à Joris au 04 66 23 63 29

### Département 31

Vends PlayStation Magazine n°1 au n°13 : 24 Frs pièce avec CD démo. Tel au 05 61 51 18 47 après 17h

### Département 33

Vends Resident Evil 250 Frs, Need for Speed 100 Frs. Tel à Guillaume au 05 56 25 57 76 après 18h

### Département 33

Vends SoulBard 250 Frs, V-Rally 250 Frs, NHL 97 : 80 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Street Racer 150 Frs, Johnny Bazookatone 100 Frs, Tekken 100 Frs. Tel après 18h au 05 56 24 32 71

### Département 35

Vends V. Rally 230 Frs, Micro Machines V3 : 200 Frs, Fifa 97 : 250 Frs. Tel à Bertrand au 02 99 41 64 28

### Département 35

Vends Fina, Doom the 200 Frs ou échange contre Die Hard. Tel à Aurélien au 02 99 82 37 61

### Département 36

Vends DBZ 22 à 179 Frs, Ridge Racer Revolution 200 Frs, Air Combat à 99 Frs ou échange l'un contre Vworms vends volant et pédalier Madcatz à 299 Frs. Tel à Nicolas au 02 54 27 58 52 après 19h30 sauf le week-end

### Département 37

Vends Sukoden avec boîte et notice : 150 Frs ou échange contre Rage Racer. Tel à Cédric au 02 47 53 90 94

### Département 38

Vends : Command and Conquer, Soviet Strike 200 Frs pièce et LBA, Legacy of Kain 240 Frs pièce. Tel au 04 74 96 31 09 après 17h à Philippe

### Département 40

Vends Crash Bandicoot et 5, Fighter Alpha 2 à 200 Frs, Parodius et 5, Fighter Alpha 1 à 30 Frs, Jumping Flash 1 à 100 Frs ou échange contre Marvel Comics ou autres, Aycineix Nicolas 4 Impasse Viminal 40000 Mont de Marsan

### Département 42

Vends Tomb Raider, Sim City 2000 à 200 Frs pièce. Tel au 04 74 64 43 44

### Département 42

Vends Crash Bandicoot + codes + 6 démos intégrées : 170 Frs + frais de port. Tel à Florent au 04 77 37 79 2

### Département 49

Vends Resident Evil 250 Frs à débattre, Adidas Power Soccer 200 Frs, Tekken 120 Frs à débattre. Tel au 02 41 69 92 55 si possible après 17h ou Thomas Subard 89 Rue de la Tour 49800 Treaze

### Département 54

Vends Die Hard, Crash Bandicoot 180 Frs ou échange contre Resident Evil. Tel à Arnaud au 03 83 33 15 32

### Département 57

Vends Legacy of Kain 200 Frs, Destruction Derby 2 220 Frs, Vandal Heart 230 Frs, Fifa 96 : 70 Frs, Air Combat 70 Frs, Tekken 2 : 210 Frs, recherche ISS Pro + volant + pédalier. Tel à David après 15h au 03 82 88 59 31

### Département 57

Vends V-Rally 250 Frs, Fifa 97 100 Frs, Cool Boarders 160 Frs. Tel au 03 87 99 38 60

### Département 57

Vends DD2 à 200 Frs, Ridge Racer Revolution 150 Frs, ESPN, Wipeout, Toshinden à 70 Frs, échange possible. Tel à Eric au 03 82 50 74 03 après 17h

### Département 59

Vends jeux : Rage Racer, Dynasty Warrior, Need for Speed 2 : 210 Frs, frais de port contre remboursement inclus. Tel à Cédric au 06 81 31 85 54

### Département 59

Vends jeux de 150 à 200 Frs : Crash Bandicoot, V. Rally, Pandemonium, Tomb Raider, Buttner Eric 210 Rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille

### Département 59

Vends ou échange jeux : Formula One, Disruptor, Chevaliers de Baphomet, Porsche Challenge, Final Doom, Fifa 96 de 120 à 200 Frs. Tel à Gilles au 03 20 81 05 33

### Département 60

Vends Aven Trilogy, NHL Face off : 89 Frs. Tel au 03 44 76 65 05

### Département 62

Vends jeux PlayStation : Die Hard Trilogy : 200 Frs, Legacy of Kain 220 Frs, Sukoden 240 Frs. Tel au 03 21 43 43 98

### Département 62

Vends ISS Pro, V. Rally 230 Frs, Pandemonium, Destruction Derby 2, Namco Smash Court Tennis 170 Frs, tous les CD de démo et PlayStation Mag n°12. Tel à Stéphane au 03 21 24 77 32 après 16h

### Département 66

Vends Resident Evil 250 Frs. Tel au 04 68 95 45 18 après 12h

### Département 67

Vends Jet Rider, Worms, Alien Trilogy, Tekken, Wipeout, Wing Commander 3, Toshinden et achète le hors-série n° de PlayStation Magazine, vends jeux entre 80 et 180 Frs. Tel au 03 88 74 59 73 à Alexis

### Département 68

Vends Tekken 90 Frs, Fire Storm 130 Frs, Andreotti Racing et Player Manager 200 Frs l'un, Gex 100 Frs, C&C 180 Frs, Fifa 97 : 180 Frs + 20 Frs de port pour tous. Tel à Antoine au 03 69 77 09 46

### Département 69

Vends Destruction Derby 79 Frs, D, Air Combat, Doom, Tekken, Total NBA 99 Frs, Formula One, Worms, DBZ 169 Frs, Command and Conquer, Sim City 2000 : 199 Frs. Tel à Jean-Christophe au 04 78 89 18 83 après 18h

### Département 69

Vends volant Madcatz + pédalier : 250 Frs, Destruction Derby 2, Micromachines V3, Lornu Rugby et WWF in your House à prix sympa, vends CD démo, recherche F1 97. Tel au 04 78 43 16 84 après 17h ou le week-end ou sur Tatoo au 06 57 76 22 60

### Département 69

Vends Toshinden 90 Frs, Twisted Metal 2 : 100 Frs, Shellshock 100 Frs, Lornu B1, Hyper Tennis, Super Sonic Racers 120 Frs, Total NBA : 150 Frs, Pro-Pinball 150 Frs, Jet Riders 150 Frs, Porsche Challenge 200 Frs. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29

### Département 69

Vends Motor Toon 2, Raging Sles, Tunnel B1, Crash Bandicoot, Command and Conquer, Wipeout 2097 entre 150 et 250 Frs. Tel au 04 78 00 52



## **Département 71**

Vends Formula One 250 Frs, échange possible contre jeu récent. Tel à Benjamin au 03 85 45 2327 après 18h.

## **Département 73**

Vends Crash Bandicoot 150 Frs, Pandemonium 150 Frs ou 300 Frs les 2 ou échange contre Resident Evil ou V-Rally. Tel à Jean-Baptiste au 04 79 63 11 37.

## **Département 75**

Vends PlayStation + 2 pads + câble RGB + sons + 12 CD de démos + 8 jeux (V-Rally, Formula One, Formula One 98, Les Chevaliers de Baphomet, ISS Pro, NFL Gameday, Adidas Power Soccer, Resident Evil) + revues, le tout pour 2700 Frs. Tel au 06 60 21 20 41.

## **Département 75**

Vends Track and Field 150 Frs, Aggie Warrior à 100 Frs, Cool Boarders à 200 Frs ou contre Die Hard Trilogy Star Gladiator. Tel à Thomas au 01 47 35 99 52 après 18h15.

## **Département 75**

Vends ou échange Projet X2 : 150 Frs, Tomb Raider 80 Frs, V-Rally 280 Frs, Adidas Power Soccer 96 : 150 Frs, Sampras Extreme 180 Frs, Resident Evil 150 Frs, Excalibur L555AD 200 Frs, Rage Racer, Total NBA, Mortal Kombat Trilogy à 200 Frs, Rayman 150 Frs. Tel à Régis au 01 4 540 48 95.

## **Département 75**

Vends : Resident Evil, Tomb Raider, Mortal Kombat Trilogy, Command and Conquer 180 Frs l'un, Adidas Power Soccer, Bust A Move 2, 50 Frs l'un. Tel à David après 20h au 04 86 04 67 ou au 06 60 27 08 29.

## **Département 75**

Vends Destruction Derby, Tekken : 70 Frs l'un. Tel à Marie-Charlotte au 01 43 71 32 86.

## **Département 78**

Vends ou échange Soulblade 200 Frs, Cool Boarders 150 Frs, V-Rally 250 Frs, Chevaliers de Baphomet 150 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs contre Tekken 2, Adidas Power 97, Resident Evil, LBA, volant Madcatz. Tel au 01 39 5 00 12 à Guillaume le week-end.

## **Département 78**

Vends LBA 200 Frs, NBA Live ou Fila 97 : 150 Frs ou échange contre Resident Evil. Tel à Nico au 01 30 56 19 38.

## **Département 78**

Vends PlayStation + 2 pads + MC + 3 jeux (Fila 97, V-Rally, Crash Bandicoot) + 5 CD démos : le tout pour 1500 Frs. Tel au 01 30 94 60 63.

## **Département 78**

Vends PlayStation + 2 pads + adaptateur 4 joueurs + MC + CD démos + Tekken 2, V-Rally, ISS Pro + Player Manager : 2000 Frs. Tel à Danny au 01 30 54 63 34.

## **Département 78**

Vends a série Platinum à 100 Frs/pièce, D, Alien 100 Frs, Adidas Power Soccer, Need for Speed, Final Doom à 140 Frs, Sim City 2000, Les Chevaliers de Baphomet, Porsche Challenge, Command and Conquer : 200 Frs, sons 100 Frs, 8 CD démos 70 Frs, les prix sont à débattre. Tel à Marc au 0 30 43 75 64

## **Département 78**

Vends V-Rally, Total NBA 97, WipEout 2097 Chevaliers de Baphomet 200 Frs/pièce, Bushido Blade 150 Frs, Rage Racer et Need for Speed II : 70 Frs pièce, volant + pédalier Madcatz à 200 Frs. Tel à Laurent au 01 34 65 9 26

## **Département 81**

Vends ou échange V-Rally 350 Frs contre Tomb Raider et vends SS Pro à 350 Frs. Tel à Julien au 05 63 60 71 60 après 17h.

## **Département 83**

Vends Fade to Black ou échange contre Les Chevaliers de Baphomet, CD de démos pour 20 Frs. Tel à Pierre-Olivier au 04 94 73 64 93 le vendredi et week-end après 17h30.

## **Département 83**

Vends PlayStation + 2 pads + 1 MC + V-Rally + Track and Field + ISS Pro, Bust A Move 2, Die Hard Trilogy, démos : 2800 Frs. Tel à Cyril au 04 94 20 60 10 après 18h.

## **Département 83**

Vends Mortal Kombat 3, Tomb Raider à 200 Frs l'un. Tel au 04 94 33 01 51 à Marc.

## **Département 83**

Vends : Cool Boarders, Adidas Power Soccer International 97 : 200 Frs, LBA 250 Frs, International Moto X entre 100 et 1250 Frs. Tel à Charles au 04 94 03 62 77.

## **Département 83**

Vends jeux à 150 Frs : DD2, Die Hard Trilogy, Tomb Raider, Resident Evil, Soul Blade à 200 Frs ou le tout pour 800 Frs avec Extreme Pinball offert. Tel au 04 94 32 01 98 après 18h dans le 83 uniquement.

## **Département 84**

Vends ou échange : Fila 97, Need for Speed, Ridge Racer Revolution 50 Frs pièce ou échange contre autre jeu. Laissez message au 06 01 32 89 08

## **Département 84**

Vends PlayStation + volant + pédalier + 2 pads + 6 démos + 9 jeux : DD, DD2, Formula One, Tomb Raider, Toshinden, Fila 96, Extreme Games, Total NBA 96, Resident Evil : 2100 Frs à débattre. Tel au 04 90 71 83 56 à Thomas après 6h30

## **Département 91**

Vends volant Madcatz (complet) 300 Frs. Tel au 0. 60 15 2 45 après 19h.

## **Département 91**

Vends Destruction Derby 2, Legacy of Kain, Need for Speed 2, Resident Evil de 180 à 200 Frs pièce. Tel après 19h au 0 64 57 22 55 à Nicolas

## **Département 91**

Vends jeux PlayStation : Destruction Derby 2 : 180 Frs, Die Hard Trilogy 80 Frs, Total NBA 96 : 130 Frs, Moto X : 150 Frs. Tel à Benjamin ou Alexandre au 01 69 85 32 81.

## **Département 91**

Vends jeux PlayStation : Gex 80 Frs, Street Fighter Alpha 150 Frs ou les deux pour 180 Frs. Tel au 06 60 99 40 62 à Mathieu ou Tain Tam au 06 01 25 73 44.

## **Département 91**

Vends Tomb Raider 200 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs ou échange contre Spider, Sukoden à 279 Frs, Legacy of Kain à 179 Frs, prix à débattre. Tel au 01 60 11 73 87.

## **Département 92**

Vends Doom 200 Frs, Hi Octane 99 Frs, Formu à One 190 Frs, Theme Park : 190 Frs, MK3 : 100 Frs, Mickey Adventure 130 Frs, Road Rash 100 Frs, Street Fighter II Movie 140 Frs, achète les Chevaliers de Baphomet 100 Frs. Tel à Cyr au 01 46 66 16 51.

## **Département 93**

Vends ou échange Rage Racer, Destruction Derby, Firestorm, Tekken, NFS entre 100 et 200 Frs, vends V-Rally et ISS Pro 250 Frs et Formula One 97 : 300 Frs, recherche Moto Racer. Tel à Cyril au 0. 48 44 24 61 après 17h.

## **Département 93**

Vends Space Hulk 250 Frs à débattre. Tel au 01 48 46 17 13 à Sylvain.

## **Département 93**

Vends PlayStation + 2 pads + MC + Die Hard Trilogy + Command and Conquer + Tomb Raider + Pandemonium + pistolet + 2 CD de démo : le tout à 2000 Frs à débattre. Tel au 01 43 85 23 77 après 18h à Maxime ou Sébastien

## **Département 93**

Vends Porsche Challenge 200 Frs à débattre. Tel à Jean Marc au 01 43 30 45 38

## **Département 93**

Vends Panzer General 2, ISS Pro, Transport Tycoon, Vandal Hearts, Soulblade 200 Frs pièce ou le tout 800 Frs, échange possible avec jeux récents. Tel à Alain après 18h au 01 43 03 59 96

## **Département 93**

Echange Tomb Raider contre Die Hard Trilogy et vends Les Chevaliers de Baphomet, Resident Evil 150 Frs pièce. Tel au 01 48 31 32 02.

## **Département 94**

Vends Tomb Raider et Formula One 169 Frs pièce. Tel à Yoann entre 16 et 19h au 01 46 70 67 85.

## **Département 94**

Vends V-Rally 275 Frs, Jet Rider : 80 Frs, LBA 230 Frs, Resident Evil 200 Frs, Porsche Challenge 270 Frs, volant Mad Catz et pédalier : 300 Frs, Pistolet Predator : 160 Frs. Tel à Arnaud au 01 43 24 97 07.

## **Département 94**

Vends 2X Tremé 180 Frs, Fila 96 : 90 Frs, Die Hard 180 Frs ou échange contre Fighting Force. Tel au 01 48 81 88 89 vers 18h à Jauhar.

## **Département 94**

Vends Les Chevaliers de Baphomet 160 Frs, Pandemonium 200 Frs. Tel à Robin au 01 43 99 94 84.

## **Département 95**







# Critiques

**N**oël approche, c'est l'avalanche. Beaucoup de travellings ce mois-ci, et des titres de bonne qualité... Comme quoi, même si ça se rafraîchit au-dehors, vous aurez de quoi vous occuper devant la cheminée. Voici en tout cas les critiques de l'ensemble de la rédaction, qui n'a pas eu le temps de se refroidir... et risque bien de ne pas mettre le nez dehors le mois prochain !

## LE BAREME DES NOTES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON ?	LÂISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !	AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.	OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.	TOUT JUSTE MOYEN.	ÇA COMMENCE À ÊTRE INTÉRESSANT.	EXCELLENT !	TRES TRES BON !	ENFIN UN BON TITRE !	EXCEPTIONNEL !
									LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

	J-F. Morisse	N. Nini	N. Moulin	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	D. Martinyuk	Et vous ?
FF7	9	9	9	9	8	9	9	
NIGHTMARE CREATURES	8	7	6	7	6	8	7	
CASTELVANIA	7	7	7	8	8	6	8	
HERCULE	8	7	6	7	6	5		
ACE COMBAT 2	7	8	8	8	7		7	
TEST DRIVE 4		7	5		6	4		
NHL '98		8	8	8	7	8		
DUKE NUKEM 3D	7	7	7	7	6		6	
G-POLICE	6	7	6	7	7	5	7	
FIGHTING FORCE	6	5	6	7	7	7	6	
MDK	6	7	5	7	7	4	7	
HERCS ADVENTURES	6	6		6	5		7	
TENNIS ARENA		8	7	8	7			
TURBO RACING	7	6	6	6	7	5		
DYNASTY WARRIORS	6	6		6	5		7	
OVERBOARD !	7	7	7	7	6		7	
DISCWORLD 2	6	8	5	7	5	5	6	

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, localité-gérant, RCS NANTERRE B391341526.  
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél. Abonnement : (1) 44 89 41 16.  
Gérants : CHRISTIAN LEVENEUR, PIERRE SISSMANN.  
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).  
Directeur de la publication : PIERRE SISSMANN.  
Directeur de la rédaction : OLIVIER SCAMPS.  
Rédacteur en chef : JEAN-FRANÇOIS MORISSE.  
Rédacteur en chef adjoint : NOURDINE NINI.  
Directeur artistique : ALAIN LANGLOIS.  
Premier maquettiste : CHRISTOPHE GOURDIN.  
Maquette Marie Hédon, ISABELLE LACOMBE, STÉPHANIE BRUNELLE, CATHERINE BRANCHUT et JAH RASTAFARAI.  
Secrétaire de rédaction : VAN GAULOU. Correctrice : CÉCILE LANDO.  
Corrections Photographiques : STÉPHANIE LECLERCQ. Illustrateur : PI XX.  
Publicité : CLAUDE L'ÉFÈVRE, ANTOINE TOMAS.  
Secrétariat : LAURENCE GUFFROY.

Ont participé à ce numéro : BENJAMIN JANISNY, KIMUY TY, VLADIMIR SEZANSKY, JEAN SAMITONI, GREGORY SZRIFTGISEL, GREGOIRE HELLOT, NICOLAS MOULIN, CHRISTOPHE DELPERRE et PIERRE MERCIER.  
Dépôt légal à parution.  
Conseiller auprès de la rédaction François Hermelin.  
Correspondant permanent aux États-Unis Morgan.  
Tous droits de reproduction réservés.  
Photogravure : CHAMPA.  
Imprimeur : BRODARD GRAPHOUL, LA GAYOTE-PRENNAT.  
Distribution : TRANSPORT PRESSE.  
« PlayStation » est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.  
Copyright de la couverture : Nightmare Creatures © Kalisto.  
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford et Richard Brunois.  
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.  
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Carca.



# DUKE DÉTRUIT LA COUCHE D'OZONE

DANGEREUX POUR VOS CONSOLES  
DÈS NOVEMBRE

# DUKE NUKEM 3D

GT  
GT INTERACTIVE





Si vous n'avez rien à faire dans les jours qui viennent, sauvez la planète !



SQUARESOFT®

FINAL FANTASY VII  
LE JEU LE PLUS VENDU  
AU MONDE  
3 CD POUR DES HEURES  
DE JEU EN EXCLUSIVE  
SUR PLAYSTATION



08 36 68 22 02

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 2/4/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(223 ppm)



Le service 3615 est réservé aux abonnés PlayStation

